SECRET SERVICE

352 STRONY
ZAWIERA ORYGINALNY MATERIAŁ

NUMERY 33-42

ISBN 83-905481-0-9
CENA UMOWNA

ZDRAPKA

Kompendium 2



Historia gatunku
CYBERPUNK

Najlepsze gry roku od podszewki
MEGA PORADNIK

Praktyczny kurs z przykładami
JAK NAPISAĆ GRĘ

Wszystko o wszystkich i wszystkim
MORTAL KOMBAT 3

Encyklopedia serii
SAILOR MOON

Grafika: Manx TT (Pegaz Ass)

Z SERII

KOMPENDIUM WIEDZY

2

KOMPENDIUM

Materiały do książki przygotowała grupa osób związanych z redakcją SECRET SERVICE na specjalne zamówienie wydawnictwa ProScript, wykorzystano również materiały publikowane w miesięczniku SECRET SERVICE w numerach od 33 do 42.

Przygotował zespół:
Andrzej Cwalina, Rafał Gałecki, Dariusz Góralski, Marcin K. Górecki, Paweł Jankowski, Robert Korzeniewski, Agnieszka Lech, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński, Bogdan Wiciński oraz gościnnie: *Adrian Chmielarz, Roger Wong*

Autorzy rysunków: *Tomasz Barański, Dariusz Bełkot, Łukasz Betleja, Maciej Błażejczyk, Przemysław Brzeziewski, Emil Cegielski, Łukasz Chmielowski, Krzysztof Czarnecki, Tomasz Damięcki, Zbigniew Darzynkiewicz, Grzegorz Gola, Paweł Gronczewski, Bolek Grzegórski, Mirosław Henning, Arkadiusz Hutta, Marcin Jach, Paweł Janczarek, Paweł Jankowski, Adam Karol, Tomasz Koczmarczyk, Marek Korecki, Jarosław Koryś, Grzegorz Kossowski, Michał Lisowski, Łukasz Look, Artur Maciorowski, Piotr Niemczak, Daniel Pawlak, Dominik Piekarczyk, Sylwiusz Polewski, Bartosz Słomka, Jacek Stadler, Patryk Suchenek, Andrzej Szumilas, Michał Śledziński, Krzysztof Warchoł, Grzegorz Waszczuk* oraz kilku bezimiennych

Redaktor prowadzący:
Marcin Przasnyski

Grafika i projekt okładki:
Waldemar Nowak

Fotoskład:
STUDIO ProScript
Adam Andrzejewski, Jacek Piekarek

Druk:
Zakład Poligraficzno-Wydawniczy WEDA
01-493 Warszawa, ul. Andyjska 24

Wydawca:
ProScript Sp. z o.o.
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Wydanie I

Warszawa 1997

ISBN 83-905481-1-9

SPIS TREŚCI


CZY JUZ ZNASZ MÓJ SECRET ?
SERVICE
KGB
I ♥ GULASH
NAJLEPSZE POZDROWIENIA DLA REDAKCJI I WSZYSTKICH CZYTELNIKÓW «SECRET SERVICE»
ORIGINAL BY EWELYNN VAN FLOWER

Drodzy Czytelnicy,

Z niewysłowioną radością przekazujemy Wam KOMPENDIUM...2, które jest owocem naszej całorocznej pracy. Wydane na przełomie roku 1995/96 KOMPENDIUM WIEDZY spotkało się z bardzo życzliwym przyjęciem i to właśnie dzięki Wam książka KOMPENDIUM WIEDZY na stałe wpisała się w grupę produktów spod znaku SECRET SERVICE. Dlatego przygotowaliśmy tom drugi, a za rok być może powstanie trzeci.

Jak to powiedział jeden z betatesterów KOMPENDIUM...2, towar jest gorący, aż pali w ręce i oślepia! W poprzedniej edycji podsumowaliśmy 32 numery SECRET SERVICE, natomiast tutaj zrobiliśmy wszystko zupełnie na nowo – co najmniej 80% materiałów zawartych w KW2 zostało przygotowane specjalnie na tę okazję i nie zostanie opublikowane nigdzie indziej.

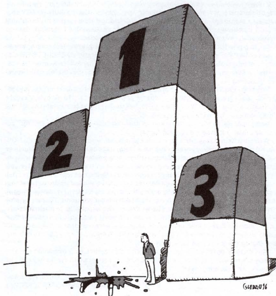
Przy pracy nad KOMPENDIUM...2 brało udział znacznie więcej osób, w tym gościnnie parę osób spoza grona redakcyjnego. Trzeba też powiedzieć, że książka nie byłaby książką bez wsparcia graficznego z Waszej strony – to dzięki dużej grupie utalentowanych osób mogliśmy zamieścić tyle wspaniałych rysunków.

Mamy nadzieję, że każdy przeczyta nasze dzieło od deski do deski i przy tej okazji dobrze się zabawi, rozerwie, ale i czegoś nauczy.

W Kombat Korner znajdziecie prawdziwe kompendium wiedzy dotyczącej trylogii MORTAL KOMBAT, w tym opisy postaci i wszystkie ciosy, także na konsole: SNES i MegaDrive – to naprawdę wyczerpuje temat. Natomiast Mangofile powinni być usatysfakcjonowani podwójnie, gdyż oprócz zwyczajowego działu na temat anime/manga znajdą Encyklopedię Sailor Moon i prawdziwą, najprawdziwszą mangę autorstwa jednego z naszych czytelników. W międzyczasie mistrz strategii Berger po raz kolejny wygłosi wykład na temat strategii praktycznej, Wicik omówi taktykę gry w piłkę nożną, zaś KaYteck przedstawi krótki instruktaż pilotażu i opis ulubionego przez wszystkich pilotów uzbrojenia. Tipsów i SaveGamerów nikomu rekomendować nie trzeba, wystarczy tylko wspomnieć, że materiał jest wyjątkowo świeży i w dużej mierze dotyczy aktualnych wciąż przebojów. Prawdziwą rewelacją są natomiast Przewodniki, czyli po raz pierwszy w Polsce wydane szczegółowe omówienia topowych, nieśmiertelnych gier, takich jak UFO, WARCRAFT 2 czy C&C. To była chyba najbardziej pracochłonna część całej roboty.

Chcielibyśmy podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do wyprodukowania niniejszej książki. Mamy nadzieję, że KOMPENDIUM...2 będzie Wam służyć jak najlepiej i jak najdłużej... aż do kolejnej części.

Marcin Przasnyski
redaktor naczelny SECRET SERVICE



rys. Michał Śledziński

W CO SIĘ BAWIĆ?

Hołdując niepisanej zasadzie, by podsumować miniony rok i wyrazić swoje nadzieje w roku bieżącym, postanowiliśmy skreślić parę słów na temat najlepszych gier minionego roku i w ogóle ważniejszych wydarzeń. Rok 1996 był bowiem dla nas wszystkich bardzo łaskawy, a 1997 przynajmniej nie powinien być gorszy. A wiele spośród gier wydanych w okresie Gwiazdki'97 będzie grać się jeszcze ładnych kilka miesięcy.

Od dawna przyjęło się także, aby regularnie narzekać na marną jakość gier. Zastanówmy się, gdyby kupować każdy tytuł, oznaczało by to najzwyklejsze marnotrastwo pieniędzy. Tak zresztą jest w każdej dziedzinie – nigdy nie kupi się wszystkich filmów, kompaktów czy kaset video, jakie się tylko ukazały. Z drugiej jednak strony nawet najgorszy produkt nie jest tak do końca zły – w każdym można znaleźć coś ciekawego, jakiś miły drobiazg albo czasami odkrywczy pomysł. Ale w końcu kupuje się tylko produkty dobre i bardzo dobre, dlatego warto polegać na opinii kogoś, kto zna wszystkie gry i w nie gra – czyli na nas. Dla formalności jeszcze raz chcielibyśmy podkreślić, że my naprawdę gramy we wszystko, o czym piszemy, a nawet w dużo więcej. Nigdy nie zdarzył nam się numer typu opisać grę na podstawie wersji demo, czy broń Boże samych screenów. To byłoby nieuczciwe.

Ale skoro jesteśmy już przy narzekaniu, to możemy z radością stwierdzić, że ostatnio ukazało się tak wiele gier dobrych i bardzo dobrych, że o słabiznach już nikt nie pamięta. I oby tak było zawsze! Przed samą Gwiazdką dosłownie przebój gonił przebój, a nieprzerwana rzeka pudełek płynęła szerokim strumieniem. Rekordzistą okazał się RED ALERT, który w ciągu czterech tygodni rozszedł się w nakładzie 1.5 mln egzemplarzy (z czego ok. 2 promile w Polsce, co i tak jest świetnym wynikiem).

Druga połowa roku 1996 obfitowała zarówno w tytuły wydane zupełnie z zaskoczenia (np. MISSION FORCE: CYBERSTORM czy F-22 LIGHTNING), jak i od dawna odkładane i przekładane (DAGGERFALL, QUAKE), lecz były i takie, które wydano z zegarkiem w ręku zgodnie z planem (PHANTASMAGORIA 2, LARRY 7, DISCWORLD 2). Najważniejsze jest jednak to, że żaden z ważniejszych projektów nie zawiódł oczekiwań. Najlepiej widać to po numerze SS'42, gdzie większość gier otrzymała noty powyżej 85% – i każdą z nich możemy Wam śmiało polecić!

Jeszcze jednym godnym odnotowania faktem jest niesamowity wręcz boom na rynku konsol na świecie. Każda firma z Wielkiej Trójki (NINTENDO, SEGA, SONY) odnotowuje wspaniałe wyniki, a sprzedaż oprogramowania na konsole przekroczyła już sprzedaż gier na PC! Można się z tego tylko cieszyć, że maszyny nowej generacji, kosztujące 10% ceny nowego PeCeta zdobywają świat. W Polsce jest także niemały oddźwięk, dużo skromniejszy, jednak rynek rozwija się lawinowo.

Najważniejsze trendy roku

- **Multiplayer zdobywa świat!** Każda licząca się gra ma rozbudowaną opcję dla wielu graczy, zarówno przez modem, kabel, jak i Internet.
- **Lepsze gry** = lepsza grafika + lepsze scenariusze. Szczególnie jeśli chodzi o grafikę, coraz więcej uwagi przywiązuje się do tradycyjnej animacji (tzw. rysunkowej), odkładając na półkę sekwencje video (FMV) z żywymi aktorami.
- **Rosnące wymagania sprzętowe.** Praktycznym minimum stało się Pentium 100 i 16 MB RAM, bo inaczej gry chodzą przeraźliwie wolno. Jednocześnie producenci najczęściej podają jako minimum

486DX4/100 i 8 MB RAM, co jest iluzoryczne, bo aby uruchomić jakąkolwiek grę na 486 trzeba powyłączać wszystkie detale, najczęściej także przejść w niską rozdzielczość, a i tak nie da się grać.
- **Ustabilizowanie się platformy Windows'95.** Dzięki pakietowi Direct-X gry pod Windows'95 chodzą lepiej i są „bardziej kompatybilne". W ten sposób ustalono też standard protokołu internetowego do rozgrywek grupowych za pośrednictwem sieci.
- **Wypuszczanie niedorobionych gier.** Przeważająca większość gier wydanych w 1996 r. zawierała błędy, często poważne. Amerykańska edycja DAGGERFALL została wycofana ze sprzedaży celem dokonania poprawek, podobnie było z TERMINATOR: FUTURE SHOCK. Patrząc na liczbę patchy zamieszczanych na SS CD widać, że do praktycznie każdej gry wydawana jest przynajmniej jedna poprawka.

Jedenaście (dlaczego nie?) najlepszych gier

Wybraliśmy kilka tytułów, które naszym zdaniem są najbardziej godne uwagi. Co więcej, każdy szanujący się gracz powinien się z nimi zapoznać, bowiem te właśnie gry wyznaczają poziom, do którego równa cały świat.

CIVILIZATION 2
Producent: Sid Meier
Wydawca: MICROPROSE
Nowa edycja jednej z najsławniejszych gier okazała się nie gorsza od poprzedniczki, co od razu wywołało ogromne zainteresowanie.

DIABLO
Producent/Wydawca: BLIZZARD
Oficjalnie DIABLO ukazało się 6 stycznia 1997, jednak już od sierpnia'96 było wiadomo czym będzie ta gra – wszyscy zagrywali się w demo. Dlatego kwalifikujemy ją jako plon roku 1996.

DISCWORLD 2
Producent/Wydawca: PSYGNOSIS
Kolejna z wielu „dwójek" pretenduje do miana gry przygodowej roku – po raz drugi wspaniały świat Terry'ego Pratchetta na komputerze.

EUROFIGHTER 2000
Producent: DID
Wydawca: OCEAN
Symulator zalecany jako trening dla amerykańskich pilotów wojskowych – najbardziej skomplikowany i najbardziej realistyczny, jaki tylko się ukazał.

FIFA'97
Producent: EA SPORTS
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Nowa odsłona piłki kopanej przynosi postacie 3D oraz jeszcze lepszą grafikę, chociaż trudno w to uwierzyć.

PANDORA DIRECTIVE
Producent: ACCESS
Wydawca: ACCESS
Przygodówka „na czasie" – UFO i tajemnica.

QUAKE
Producent: ID SOFTWARE
Wydawca: ID SOFTWARE
Czekaliśmy długo, ale się doczekaliśmy. Gra jest kontrowersyjna, ale bardzo dobra.

SCREAMER 2
Producent:
Wydawca: VIRGIN
Co tu dużo mówić – najlepsze zręcznościowe wyścigi samochodowe na PC.

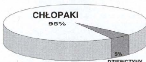
TOMB RAIDER
Producent: CORE DESIGN
Wydawca: EIDOS
Hit roku we wszelakich kręgach, graczy i niegraczy. W Larze zakochali się wszyscy!

TOONSTRUCK
Producent/Wydawca: VIRGIN
Rysowana przygodówka i digitalizowany bohater, klasa VIRGIN i dużo humoru – gra dla każdego.

VIRTUA FIGHTER 3
Producent: AM2
Wydawca: SEGA
Nie jest to tytuł PeCetowy, lecz automatowy, jednak tę grę powinien zobaczyć każdy by zdać sobie sprawę, co nas czeka w niedalekiej przyszłości.

BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA

W SECRET SERVICE 31 ogłosiliśmy największą ankietę w naszej historii, pod tradycyjną nazwą BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA. Zadaliśmy mnóstwo pytań, które miały dać odpowiedź: jak wygląda polski rynek gier, kto właściwie gra w gry, jakie komputery są w domach, i wiele innych. Odzew przekroczył nasze najśmielsze oczekiwania. Otrzymaliśmy ponad 25 tysięcy listów. Ankieta zawierała 56 pytań, a więc mieliśmy do opracowania – bagatela – prawie półtora miliona odpowiedzi!

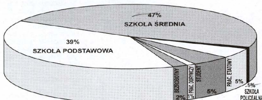


Struktura płci naszych czytelników. Dziewczyny w natarciu, ale ciągle w mniejszości.

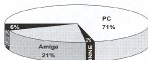
Staraliśmy się zebrać wyniki do kupy podczas wakacji. Przeliczyliśmy się – jeszcze we wrześniu trwało wklepywanie danych. Analizowaliśmy każdy głos! Jednak gdy wyniki ujrzały światło dzienne, okazało się, że dane przedstawiają stan z pierwszego kwartału 1996 r., czyli w zasadzie są nieaktualne! Jest jednak pewne rozwiązanie – o tym na końcu.

W SECRET SERVICE 41 z braku miejsca zamieściliśmy jedynie skrótowe opracowanie wyników ankiety. Teraz, mając do dyspozycji więcej stron, możemy pokusić się o szerszą analizę polskiego rynku gier, zamieszczenie wykresów itp.

Na początek uwagi. Część ankiet była wypełniona nieczytelnie bądź niezgodnie z zaleceniami, co znacznie opóźniało nam pracę – musieliśmy deszyfrować odpowiedzi. Błędy najczęściej pojawiały się w pytaniach: 2 – brak odpowiedzi (swojego wieku naprawdę nie trzeba się wstydzić); 4 –



Zajęciem większości z was, oprócz grania, jest nauka (albo przynajmniej uczęszczanie do szkoły). W dorosłym życiu nie ma już czasu na gry.



Komputery posiadane w domach (bez konsol!) – nie ma wątpliwości, że PC i Amiga zupełnie zdominowały rynek. Amiga ciągle jest bardzo liczącą się platformą!

wielu z was posiadało grubo ponad 100% wolnego czasu; 38 i 41 – krzyżyki zamiast ocen; 39 i 40 – zakreślenie zarówno odpowiedzi „bez znaczenia", jak też innych. Dużo problemów sprawiło też pytanie nr 56, gdyż niektóre propozycje trzeba było czytać pod szkłem powiększającym. Jednak najzabawniejszy jest fakt, że w pytaniu nr 54 SECRET SERVICE dostał kilka zer, które oznaczały, że nasz magazyn nie jest wam znany. Niby nie muszą nas czytać wszyscy, ale skąd mieli ankietę?

Z podsumowania odpowiedzi wynika, że jesteśmy zdecydowanie pismem młodzieżowym – 85% czytelników to uczniowie szkół podstawowych i średnich. Nie dziwi też fakt znikomej popularności SECRET SERVICE wśród dziewczyn (5% czytelników), ale odsetek ten rośnie! Dziewczyny, komputer naprawdę nie jest taki straszny, jak go malują, a w dodatku – w odróżnieniu od chłopaków – nie pije, nie pali i jest na każde wasze skinienie!

Rozkład posiadanych w domach komputerów jest następujący: 72% czytelników posiada PC (z czego połowa ma też CD-ROM), 26% Amigę, a prawie 20% komputery 8-bitowe (suma przekracza nieco 100%, gdyż niektórzy mają zarówno 8-bitowca, jak i Amigę lub PC). Wynika z tego, że prawie 20% z was, kupując nowy komputer, nie pozbyło się Spectrum, Atari czy Commodore. Znamy nawet takich, co zostawili sobie Amstrady!

Wśród PeCetów żaden procesor nie ma zdecydowanej przewagi, ale najwięcej głosów uzyskał Pentium i 486DX4 (ok. 20%) oraz 486DX2 i 386DX (ok. 15%). W sumie komputery z procesorem 486 i lepszym posiada 65% PeCetowców, ale aż 37% pragnie zmienić procesor na Pentium, a 30% na 486DX4. Można więc podejrzewać, że na początku roku 1997 Pentium będzie posiadać około 50% czytelników, a 486DX4 następne 50%. Jednak jak pisaliśmy w SS'41, odradzamy kupno procesorów gorszych niż Pentium 100, więc jeśli ktoś zamierza zmienić procesor, to niech nie sugeruje się wynikami ankiety.

Jeśli chodzi o pamięć RAM, to 45% posiada 4 MB, a 40% – 8 MB. Jednak aż 55% czytelników chce dokupić następne 4 MB, a 30% – 8 MB. Pozwala to prognozować, iż na początku 1997 roku około 50% będzie posiadało 8 MB, a ok. 35% 16 MB. Niestety oznacza to, że około 15% będzie miało 4 MB RAM, co nie wystarczy do uruchomienia większości nowych gier wymagających przeważnie minimum 8 MB (niektóre wymagają aż 12 MB, ale to wyjątki).



Ulubione działy w SECRET SERVICE. Wszyscy wskazywali na wysoką jakość opisów gier, a ponadto wychodzi na to, że podoba się wszystko!

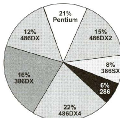
Dyski twarde o pojemności 250 MB i większej posiada 65%, ale aż 15% ma dyski poniżej 60 MB. Kartę muzyczną ma zaledwie 38% PeCetowców, z czego na różne wersje Sound Blastera oraz jego klony przypada 77%, a na GUS zaledwie 13%, co chyba obala mit niezwykłej popularności tej karty muzycznej. Wśród kart graficznych zdecydowanie królują SVGA – 69% i VGA – 30%.

Wśród Amig zdecydowanym liderem są modele 500, 500+ i 600, które posiada 58% Amigowców. Model 1200 po-

siada 36%, a 2000 i lepszy zaledwie 6% miłośników Amigi. To chyba także obala pewien mit – rządzi(ła) po prostu pięćsetka.

Konsole posiada prawie 20% czytelników, ale brak jest wyraźnego lidera: Pegasusa posiada ok. 4%, CD32 ok. 3%, PlayStation ok. 5%, Jaguara i GameBoya po ok. 2%, a udział każdej z pozostałych wynosi poniżej 1%. Jednak boom na rynku konsol w 1996 roku pozwala przypuszczać, że ta sytuacja zmieniła się diametralnie.

Przeciętnie każdy z was używa komputera/konsoli przez około 11 godzin tygodniowo. Osoby spędzające przed monitorem więcej niż 20 godzin tygodniowo stanowią aż 17% czytelników i, co ciekawe, również 17% korzysta z komputera mniej niż 4 godziny na tydzień. Prawie 82% czytelników ponad połowę spędzonego przy komputerze czasu przeznacza na gry, a 38% jedynie 1/4 spędzonego przed monitorem czasu przeznacza na inne niż gry zajęcia.

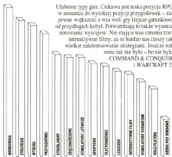


Typy procesorów wśród Pecetowców (stan na pierwszą połowę '96). Mitem jest, że nikt nie ma Pentium – już rok temu była ich ponad jedna piąta!

Wasze ulubione gry to mordobicia (średnia ocen: 2,50), strategie (2,38) i wyścigi (2,33). Najmniej popularne są „gierki pod Windows" (1,43), role-playing (1,72) oraz symulatory kosmiczne (1,79). Te wyniki były do przewidzenia – w końcu Windows ma tylko (!) około 70% czytelników. Mordobicia, strategie i wyścigi zapewne zawdzięczają swój sukces możliwości rywalizacji z kolegą.

Najczęściej proponowane zmiany w SECRET SERVICE to wyraźne rozgraniczenie treści na klany (strategie, przygodówki itp.) oraz drukowanie plakatu w każdym numerze. Największy emocji wywołuje Manga Room, który posiada zarówno fanatycznych zwolenników (cały SS dla Mangi!), jak i zagorzałych przeciwników (Manga do piachu!). W sumie oceny Mangi się uśredniły i uzyskała ona wynik 1.94, czyli prawie bardzo dobry!

Jeszcze raz przepraszamy, że tak długo trwało opracowywanie wyników. Dotknęła nas przysłowiowa klęska urodzaju i musieliśmy sobie z tym jakoś poradzić. Jest oczywiste, że dzisiaj wyniki wyglądałyby inaczej, np. pojawiła się konsola Saturn, zmalała liczba Amig itp. Postanowiliśmy pójść za ciosem i ogłosić drugą ankietę! W styczniu lub lutym opublikujemy uaktualniony kupon do wypełnienia. Zdobyliśmy masę doświadczeń, tak więc opracowanie powinno pójść znacznie szybciej. Dopiero zbiorcze porównanie wyników tych dwóch ankiet pozwoli na ocenę rzeczywistych tendencji oraz potwierdzi bądź podważy pewne hipotezy. Szykujcie długopisy, bo niedługo Wielki Spis Powszechny.



Ulubione typy gier. Ciekawa jest niska pozycja RPG w stosunku do wysokiej pozycji przygodówek – zapewne większość z was woli gry lżejsze gatunkowo od przydługich kobył. Potwierdzają to także wysokie notowania wyścigów. Nie mają u was uznania tzw. interaktywne filmy, za to bardzo nas cieszy tak wielkie zainteresowanie strategiami. Jeszcze rok temu tak nie było – bo nie było COMMAND & CONQUER i WARCRAFT 2.

SECRET SERVICE

UWAGA!

NOWY ROK:

— LEPSZY NOWY ROK
— LEPSZE CENY
— LEPSZE KOMPUTERY
— LEPSZE DYSKI
— LEPSZE GRY
— LEPSZE DZIEWCZYNY
— LEPSZY "SECRET SERVICE"

586

SZCZĘŚLIWEGO, TESZCZE LEPSZEGO, NOWEGO ROKU
"SECRET SERVICE" (TESZCZE LEPSZEGO KGB)
ŻYCZY
ŁOSIU
Łoś '95 (96)

rys. Tomasz „Łoś" Wełna

SAVEGAMER

Andrzej Cwalina

Mimo kilku publikacji na temat edycji SG w kolejnych numerach SECRET SERVICE oraz obszernego artykułu w poprzednim wydaniu KOMPENDIUM WIEDZY, w dalszym ciągu nadchodzą listy z prośbami o ponowne poruszenie tego problemu. W KOMPENDIUM 2 postanowiliśmy przypomnieć najważniejsze pojęcia, a także jak zwykle podajemy kompilację poprawek z całego roku oraz spis treści wszystkich poprawek zamieszczonych kiedykolwiek w SECRET SERVICE.

Co to jest SG?
Jest to skrót od SaveGame, czyli pliku z nagranym stanem gry, tworzonym przez grę po wybraniu opcji „Save".

Jaki jest najlepszy edytor do wprowadzania poprawek?
Amiga – FileMaster v1.1 lub v2.2; PC – DiskEditor z pakietu Norton Utilities.

Po wprowadzeniu poprawek gra się nie uruchamia. Co mam zrobić?
Najwyraźniej uszkodziłeś SG. Podstawową zasadą jest zrobienie kopii pliku, który chcesz zmienić. Jeśli coś pójdzie nie tak, to nie stracisz kliku godzin (dni) spędzonych przy komputerze.

Czy jeśli podany jest offset 91ABh, to mam szukać pod offsetem AB91h?
W żadnym wypadku, kolejność zamieniamy jedynie przy wpisywaniu liczb. Jeśli np. pod offset 96DEh mamy wpisać 664534h, to pod offset 96DEh wklepujemy 34h, pod offset 96DFh – 45h, a pod 96E0h – 66h.



rys. Grzegorz Gola

Przykład rozpracowania SG gry Albion

1. Uruchamiamy ALBION, spisujemy charkterystyki Toma, nagrywamy SG i kończymy grę.

2. Uruchamiamy edytor i bierzemy na warsztat plik SG. Odszukujemy w nim imię Tom – u mnie zaczynało się pod offsetem 38728d. Przeliczamy wartości charakterystyk na system szesnastkowy, np.: Strength 42/70 dziesiętnie to 2A/46 heksadecymalnie. Ponieważ są to wartości jednobajtowe, więc musimy ich szukać ręcznie, gdyż wystąpią one w SG co najmniej kilkadziesiąt razy i automatyczne poszukiwanie mija się z celem. Po krótkich poszukiwaniach w „dół" pliku nie znajdujemy szukanych wartości, ale za to odnajdujemy imię Rainer. Oznacza to, że dotarliśmy do charakterystyki drugiej postaci, a ponieważ nie odnaleźliśmy wartości cech Toma, więc muszą one być zapisane przed imieniem. Powracamy do bajtu 38728d i szukamy w „górę" pliku. Nasze podejrzenia okazały się słuszne i pod offsetem 38496d odnajdujemy wartość 2Ah. W następnym bajcie jest 00h, a w kolejnym 46h – maksymalna wartość tej cechy Toma. Jak widać, jedna cecha jest zapisana w następujący sposób:

Wartość Bieżąca Wartość Maksymalna

i każda wartość zajmuje po 2 bajty. Kolejne cztery bajty to 00h, ale offset 38504d zawiera wartość 32h – Bieżąca Wartość Inteligencji Toma. Udało nam się znaleźć miejsce i sposób zapisu wszystkich cech Toma. Aby sprawdzić, czy rzeczywiście się nam powiodło, pod offsety 38552d i 38554d wpisujemy 63h (w tych bajtach powinny być zapisane Umiejętności Magiczne Toma) i kończymy pracę w edytorze.



4. Uruchamiamy ALBION i hurra!!! UM Toma wynoszą 99/99, a więc udało się.

Teraz czas na resztę umiejętności.

5. Ponownie uruchamiamy edytor i odnajdujemy miejsce, w którym dokonaliśmy zmian. Następna cecha za UM ma wartości 1C/50 czyli 28/80 dziesiętnie i jest to wiek Toma – lepiej nie zmieniać. Kolejna cecha ma wartości 00/00 – nie wiemy co to jest, więc też nie zmieniamy. Następna cecha to 23/50 czyli 32/80 dziesiętnie, a więc jest to umiejętność Walki Wręcz. Znaleźliśmy miejsce zapisu pozostałych umiejętności Toma! Do odszukania zostało jedynie miejsce zapisu Punktów Życia i Magii. PŻ odnajdujemy pod offsetem 38656d, zapisane w ten sam sposób co inne cechy, więc możemy podejrzewać, że i PM będą zapisane tak samo. Ponieważ PM Toma wynosi 0/0, to musimy spróbować odnaleźć miejsce ich zapisu metodą prób i błędów. W tym celu pod następne offsety, tj. 38670d oraz 38672d, wpisujemy FFh. Powinno to zmienić PM Toma na 255/255. Niestety, jak się okazało, zmieniła się jedynie wartość bieżąca, więc ponownie uruchamiamy edytor i w offsecie 38670d przywracamy poprzednią wartość 00h, a pod offset 38674d wpisujemy FFh – powinno być wszystko w porządku. Rzeczywiście, po uruchomieniu gry PM Toma wynoszą 255/255. Teraz pozostało tylko znaleźć miejsce i sposób zapisu posia-

danych przedmiotów, kończymy więc pracę z edytorem.

6. Uruchamiamy ALBION, bierzemy buty Toma i wkładamy je na pierwsze miejsce w plecaku. Nagrywamy SG na innej pozycji, ale koniecznie z tą samą nazwą! (inaczej zmieni się długość pliku!) i kończymy grę.

7. Jeśli pliki mają inną długość to trzeba wrócić do punktu 6. Natomiast jeśli tę samą, to porównujemy je i zapisujemy, gdzie wystąpiły różnice. Na PC przydatny jest do tego program File Compare z pakietu Norton Utilities. Uruchamiamy go następująco:

FC /B SG1 SG2 >ZMIANY

gdzie SG1, SG2 – to nazwy plików SG, które chcemy porównać. Wszystkie różnice zostaną zapisane w pliku ZMIANY. Dane Toma zaczęły się w okolicach offsetu 38496d, czyli 9660h – pierwsza cecha Toma, a skończyły co najwyżej na offsecie 39436d (9A0Ch) – pierwsza cecha Rainera, stąd interesują nas zmiany tylko pomiędzy tymi offsetami. Na szczęście w tym zakresie zaszły jedynie następujące zmiany: w offsetach 9946h i 994Ah pojawiło się 00h, w offsecie 9952h – 01h, a w offsecie 9956h – 49h. Wiemy więc już że offsety 9946h i 994Ah odpowiadają za stopy, a 9952h i 9956h za pierwsze miejsce w plecaku. Ustalenie sposobu zapisu informacji o przedmiotach nie sprawia wielkiej trudności. Każde miejsce w plecaku jest opisane 6 bajtami, pierwsze dwa oznaczają liczbę przedmiotów, dwa następne to 0000h, a w piątym i szóstym bajcie zapisany jest kod przedmiotu. I to już koniec – można jeszcze co prawda szukać miejsca zapisu profesji bohatera, znanych przez niego języków, ilości posiadanej gotówki czy racji żywnościowych, ale z tym, co już znaleźliśmy, ukończenie gry nie sprawi większych problemów. A teraz, w jakiej formie należy zapisać znalezione poprawki:



ALBION (PC)

■ Zmieniamy plik SAVE.*. Przesunięcie liczymy względem pierwszej litery imienia bohatera. Wartości cech są zapisane na dwóch bajtach i maksymalnie można wpisać 6FFFh.

Przesunięcie	Znaczenie
-232d	Strength
-230d	Max Strength
-224d	Intelligence
-222d	Max Intelligence
-216d	Dexterity
-214d	Max Dexterity
-208d	Speed
-206d	Max Speed
-200d	Stamina
-198d	Max Stamina
-192d	Luck
-190d	Max Luck
-184d	Magic Resistance
-182d	Max Magic Resistance
-176d	Magic Talent
-174d	Max Magic Talent
-152d	Close Range Combat
-150d	Max Close Range Combat
-144d	Long Range Combat
-142d	Max Long Range Combat
-136d	Critical Hit
-134d	Max Critical Hit
-128d	Lockpicking
-126d	Max Lockpicking
-72d	Life Points
-70d	Max Life Points
-66d	Spell Points
-64d	Max Spell Points
+522d	Pierwsze miejsce w plecaku
+528d	Drugie miejsce w plecaku

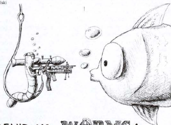
■ ■ ■

Każde miejsce w plecaku jest opisane 6 bajtami. Pierwsze dwa podają liczbę przedmiotów, 3 i 4 wynoszą 00h, a dwa ostatnie zawierają kod przedmiotu. Lista kodów jest następująca:

0001h	knife
0002h	small dagger
0003h	dagger
0004h	large dagger
0005h	short sword
0006h	sword
0007h	two-hander
0008h	Lugh's dagger
0009h	Danu's light
000Ah	stab
000Bh	double stab

SaveGamer

000Ch	heavy short-sword	002Dh	bolt
000Dh	decorative sword	002Eh	poison bolt
000Eh	throwing dagger	002Fh	pistol
000Fh	long-sword	0030h	small leather shield
0010h	small axe	0031h	leather shield
0011h	axe	0032h	round shield
0012h	battle-axe	0033h	big shield
0013h	small battle-axe	0034h	framed shield
0014h	big battle-axe	0035h	metal shield
0015h	double battle-axe	0036h	small Iskai shield
0016h	battle-club	0037h	Iskai shield
0017h	battle-hammer	0038h	big Iskai shield
0018h	Iskai knife	0039h	leather cap
0019h	Iskai dagger	003Ah	studded cap
001Ah	Iskai stiletto	003Bh	metal half-shell
001Bh	Iskai short-sword	003Ch	metal helmet
001Ch	big Iskai stiletto	003Dh	Iskai leather cap
001Dh	Iskai sword	003Eh	Iskai metal cap
001Eh	big Iskai saber	003Fh	Iskai metal helmet
001Fh	Iskai long-sword	0040h	leather vest
0020h	Iskai lance	0041h	leather armor
0021h	big Iskai dagger	0042h	studded leather
0022h	Iskai short stiletto	0043h	light chainmail
0023h	Bradir's stiletto	0044h	heavy chainmail
0024h	big Iskai sword	0045h	Iskai chest-plate
0025h	small bow	0046h	Iskai metal plate
0026h	bow	0047h	light Iskai armor
0027h	longbow	0048h	Iskai armor
0028h	arrow	0049h	shoes
0029h	long arrow	004Ah	boots
002Ah	mini bolt-thrower	004Bh	empty bottle
002Bh	bolt-thrower	004Ch	green healing potion
002Ch	bolt-rifle	004Dh	turq. healing potion



004Eh	blue healing potiob
004Fh	red potion
0050h	violet potion
0051h	blue potion
0052h	Hunter-clan key
0053h	door key
0054h	Equipmentmakers' key
0055h	door key
0056h	cell key
0057h	chest key
0058h	dungeon key
0059h	Herras's key
005Ah	door key
005Bh	Beastmaster's key
005Ch	rope
005Dh	Serpent staff
005Eh	Crystal staff
005Fh	Danu's collar
0060h	ice-ring
0061h	fire-ring
0062h	ring of wrath
0063h	ring of the Goddess
0065h	torch
0066h	torch (burning)
006Bh	herbs
008Bh	herbs
008Ch	fruit
008Dh	cold roast
0090h	bucket
00A7h	hammer
0109h	compass
010Ah	clock
010Bh	pick-axe
010Ch	rainbow staff
010Dh	blue staff
010Eh	fine Iskai dagger
010Fh	special screwdriver
0110h	blue code card
0111h	red code card
0112h	green code card
0113h	turq. code card
0114h	notebook
011Ch	piece of meat
011Dh	axe
011Eh	large arrow
011Fh	arrow
0120h	bolt-belt
0121h	canister
0122h	lockpick
0123h	stimdrink

Andriej Buzow

AMIGA

PORTS OF CALL

■ Zmieniamy plik *.TRP w katalogu GAMES. Pod offsetem 69h, 6Ah zapisana jest ilość pieniędzy, ale uwaga – wpisana kwota jest mnożona przez 1000. Pod offsetem 4E1h, 4E2h zapisana jest ilość paliwa.

McHal, Łódź

REUNION

■ Grzebiemy w pliku SaveGame.XXX. Pod podane offsety należy wpisać 0005h, dzięki czemu wymyślisz podany wynalazek (wszystkie offsety podane dziesiętnie):

Offset	Wynalazek
24897	Miner Droid
24951	Satelite
25005	Satelite Carrier
25059	Miner Station
25167	Sloop (Transfer Ship)
25221	Control Centre
25275	Comunicator
25329	Laser Gun
25383	Radio
25435	Twin Laser
25545	Galleon
25599	Fighter
25653	Trooper
25707	Tractor Beam
25761	Pirate Ship
25815	Spy Satelite
25869	Battle Tank
25923	Missile
25977	Destroyer
26031	Space Station
26085	Spy Ship
26139	Air Craft
26193	Solar Plant
26247	Disintegrator
26301	Iron Cannon
26355	Antiradiation Shield
26409	Plasma Gun
26463	Missile Launcher
26517	Cruiser
26571	Metal Radar
26623	Energy Shield

Uwaga! Nie należy od razu „wymyślać" wszystkich wynalazków. Nie zalecam także zmieniać Space Station, Transfer Ship oraz Galleon.

Przemysław Ścierski, Malbork

C-64

ULTIMA 1

■ Przy pomocy Action Replay wgraj plik z nagranym stanem gry o nazwie P0. Ładuje się on od 81E2h do 83ACh.

Offset	Znaczenie
822Dh–8234h	Imię bohatera
823Bh–823Ch	Hits
823Dh–823Eh	Strength
823Fh–8240h	Agility
8241h–8242h	Stamina
8243h–8244h	Charisma
8245h–8246h	Wisdom
8247h–8248h	Intelligence
8249h–824Ah	Coins
825Ah–825Bh	Food
825Ch–825Dh	Experience

Po dokonaniu zmian nagraj plik poleceniem: S"P0',08,81E2,83AC, kasując wcześniej stary plik.

Marcinus, Pułtusk

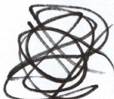
...

PC

4D TENNIS

■ Tworzymy nowego gracza (nie wolno modyfikować innych cech niż nazwisko i wygląd) i po wyjściu z gry poszukujemy jego imienia w pliku DNPLAYER.LST. Występujący za nim ciąg bajtów 14 14 ... zmieniamy na FF FF i zwycięstwo mamy zapewnione.

Aragorn & Mutti, Gdańsk



4D BOXING

■ Tworzymy nowego gracza (nie wolno modyfikować innych cech niż nazwisko i wygląd) i po wyjściu z gry poszukujemy jego imienia w pliku BCDATA1.DAT. Występujący za nim ciąg bajtów 3C 3C ... zmieniamy na FF FF i zwycięstwo mamy zapewnione.

Aragorn & Mutti, Gdańsk

BATLLE ISLE 2

■ A teraz zakasujemy rękawy i do rzeczy: Stan energii jest jednakowy dla wszystkich baz i fabryk, i jest zapisany pod 58h,59h. Sprawa inaczej przedstawia się w przypadku zapasów i produkcji materiałów oraz produkcji energii. Te cechy są indywidualne dla każdej bazy i fabryki. W SG dane te są zapisane w obszarze 5800h - 6100h. Aby zmienić te wartości należy zapisać aktualny stan M (materiałów), +M (produkcji materiałów), oraz +E (produkcji energii) dla wybranych fabryk czy baz i przeliczyć je na hex. Teraz odpalamy edytor i szukamy mniej więcej od 5800h następującej sekwencji: M 00 +E +M FFh. Jak z tego wynika M zajmuje dwa bajty (w praktyce jeden), a +E i +M po jednym (np. M=20, +E=1, +M=5, szukamy więc frazy: 14 00 01 05 FF). Znając adresy możemy teraz zmienić stan energii oraz materiałów i zaczynamy produkować, produkować...

B17 FLYING FORTESS

■ Zmian dokonujemy w pliku *.BSG.

Offset	Znaczenie
00h	Liczba zestrzelonych myśliwców
2Ah	Liczba misji rozpoczętych
2Ch	Liczba misji przerwanych
2Eh	Liczba misji zakończonych sukcesem
30h	Status bombowca
00h	– Active
01h	– Tour Completed
02h	– Missing in Action
03h	– Crashed
04h	– Demobilised

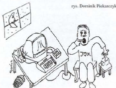
Krzysztof Gimzewski, Poznań

CARRIERS AT WAR 1 & 2

■ Jeżeli chcesz być silniejszy (mowa o wojskach japońskich), to zastosuj się do poniższych wskazówek. Nie podaję offsetów, gdyż wszystko zależy od scenariusza (nie zawsze

którąś ze stron ma bazy lub jedna ze stron ma kilka razy więcej samolotów niż druga).

rys. Dominik Piekarczyk



Bazy

Informacje o bazach zapisane są w kilkunastu bajtach, lecz żeby baza przypadkiem nie znikła lub żeby nie „odleciała" 3000 mil z miejsca „stałego pobytu", należy spisać jej dane z gry w oknie BASES, dostępnym z poziomu dowodzenia grupami okrętów. W bazie można podpompować cztery rzeczy: Fire Control, Heavy AA, Light AA i Damage Control. Dane te schowane są pod 27,28,30 i 31 bajtem (licząc od pierwszej litery nazwy bazy), a maksymalna wartość, jaką można wpisać, to 63h (99d).

Samoloty

Charakterystyka samolotów składa się z 15 bajtów. Pierwszy i jedenasty pozostawiamy bez zmian, a pozostałe 13 zmieniamy na 63h – 99d. Dywizjony samolotów to inna sprawa, tutaj możemy tylko spisać dane i gdy dywizjon będzie miał znaczne straty (ataki wrogiego lotnictwa, ataki na wrogie okręty itp.), należy wpisać je z powrotem. Najlepiej wpisywać, gdy wszystkie samoloty są w bazach lub na lotniskowcach. Zmiany nie pojawią się od razu, dlatego najlepiej wpisywać w nocy, kiedy stracone dywizjony mają czas na „zmartwychwstanie" (kamikaze).

Okręty

Dane okrętów zapisane są w 12 bajtach. Pierwszy bajt zmieniamy na 05h (pancernik), a pozostałe na 63h – 99d. Teraz mamy superpancerniki klasy Yamato. Charakterystyka będzie taka:

Armour 99 Battery 18 cali–457 mm Secondary 99 dział Heavy AA 99" Light AA 99" Speed 99 knots (węzły) Vulerability 99 Victory Points 495

Uszkodzenia okrętów wyglądają podobnie jak u samolotów. Przed grą trzeba spisać informacje i przy dużych uszkodzeniach wpisać je z powrotem.

Informacje w SG w CAW zapisane są w następującej kolejności:

Bazy USA, Bazy japońskie, Dywizjony USA, Dywizjony japońskie, Samoloty USA, Samoloty japońskie, Okręty USA, Okręty japońskie, Stan techniczny okrętów USA, Stan techniczny okrętów japońskich.

Michał Szymanowski, Międzychód

CIVLIZATION 2

■ Stan gry zapisany jest w pliku *.SAV. Jeśli użyjesz CHEAT MENU a nie chcesz mieć wpisu do Hall of Fame, to wpisz w SG pod offset 14h wartość 00h i o wpisie możesz zapomnieć.

Mariusz Borkowski, Poznań

COMMAND & CONQUER

■ Bierzemy na warsztat plik SAVEGAME.XXX. Pod offsety 1408d–1410d, 1412d–1414d, 41668d–41670d oraz 41672d–41674d należy wpisać FFh, co da 16 milionów kasy!

Maciej Górnicki, Wołomin

F19 STEALTH FIGHTER

■ Grzebiemy w pliku ROSTER.FIL. Dane każdego pilota zajmują 46 bajtów, dane pierwszego zaczynają się od offsetu 22h, drugiego 72h, trzeciego C2h itd. Struktura danych:

Przesunięcie	Znaczenie
0d	stopień wojskowy 00h – 2nd Lt. 01h – 1st Lt. 02h – Capt. 03h – Major 04h – Lt. Col. 05h – Colonel 06h – Brig.Gen.
2d	medal PH 01h – PH
4d	medal AM 01h–AM (można wpisywać wartości od 00h–09h)
6d	medal DFC 01h–DFC (można wpisywać wartości od 00h–09h)
14d	punkty za najlepszą misję
16d	punkty za ostatnią misję
18d	suma punktów (dwa bajty)

22d	liczba przebytych misji	
Ustawienia początkowe:		
24d	teren działań	
	00h – Libya	
	01h – Persian Gulf	
	02h – North Cape	
	03h – Central Europe	
26d	Stosunki dyplomatyczne	
	00h – Cold War	
	01h – Limited War	
	02h – Conventional War	
28d	Typ misji	
	00h – Air to Air Missions	
	01h – Strike Missions	
	02h – Air to Air Training	
	03h – Strike Training	
30d	Przeciwnicy	
	00h – Green Opponents	
	01h – Regular Opponents	
	02h – Veteran Opponents	
	03h – Elite Opponents	
32d	Tryb latania	
	00h – No Crashes	
	01h – Easy Landings	
	02h – Realistic Landings	
46d	Status pilota	
	00h – Active	
	01h – M.I.A.	
	02h – K.I.A.	

Sławomir Jasiński, Węgry

HEXEN

■ Grzebiemy w pliku HEXx.*. Pod offsety 977d, 981d, 985d, 989d należy wpisać 01h, co da wszystkie rodzaje broni. Blue mana jest ukryta pod offsetem 993d, a green mana pod 977d. Wklepanie pod offset 905d wartości 0Fh daje 15 przedmiotów. Ich rodzaj jest zapisany w offsetach: 633d, 641d, 649d, 657d, 665d, 673d, 681d, 689d, 697d, 705d, 713d, 721d, 729d, 737d, a liczba odpowiednio w 637d, 645d, 653d, 661d, 669d, 677d, 685d, 693d, 701d, 709d, 717d, 725d, 733d, 741d. W grze występują następujące przedmioty:

Kod	Przedmiot
01h	Nieśmiertelność
02h	Flakon (+25 H.)
03h	Urna (+100 H.)
04h	Papirus (+1 A.C.)
05h	Potwór
06h	Pochodnia
07h	Świnka
08h	Skrzydło
09h	„Odepchnięcie"
0Ah	Butelka
0Bh	Teleport 1
0Ch	Buty
0Dh	Kielich
0Eh	Zbroja (+4 A.C.)
0Fh	Teleport 2

Piotr Surowy, Wrocław

HIGH SEAS TREADER

■ Modyfikujemy plik GAME*.SAV.

Offset	Znaczenie
973Fh	Kasa
9884h	Sailcloth (płótno do naprawy żagli)
9846h	Planks (deski do naprawy statku)
984Bh	Smallarms (broń ręczna do abordażu)
Outfit:	
986Fh	Meat
9873h	Fruits
9877h	Water
987Bh	Rum
Ammunitions:	
98ABh	Round
98AFh	Chain
98B3h	Grape
Załoga:	
9809h	Apprentices (najsłabsi)
9811h	Sailors
980Dh	Soldiers (najlepsi)

Jeśli trzymasz kasę w banku, bank pobiera opłatę za przetrzymanie. Wtedy najkorzystniejsze jest dla ciebie jak najniższe oprocentowa-



rys. Zajcew

nie. Ilość pieniędzy i stopa procentowa są zapisane w poszczególnych offsetach:

Bank	Ilość pieniędzy offsety	Stopa procentowa offset
Holland	A09h–A0Ch	A0Dh
England	A0Eh–A11h	A12h
Spain	A13h–A16h	A17h
France	A18h–A1Bh	A1Ch
Portugal	A1Dh–A21h	A22h

Sir Gawcio, Białobrzegi

JAGGED ALLIANCE

■ Grzebiemy w pliku GAME*.SAV. Dane dotyczące poszczególnych bohaterów umieszczone są w następujących offsetach:

Offset
Bohater 1

1Ch prawa ręka (przedmiot, który trzyma)
1Dh określa wyżej wpisany przedmiot (ilość amunicji w broni, liczbę granatów itp.)
1Eh stan trzymanego przedmiotu (od 00h do 64h 0–100%)
1Fh wyposażenie dodatkowe przedmiotu (tłumik, celownik...)
20h wpisz 63h
21h stan przedmiotu (00h–64h)
28h lewa ręka (patrz 1Ch)
29h jak w 1Dh
2Ah jak w 1Eh
2Bh jak w 1Fh
2Ch jak w 20h
2Dh jak w 21h
34h głowa (wpisujemy hełmy 23h–26h)
40h twarz (wpisujemy Sun Goggles–27h lub Gas Mask–28h)
4Ch uszy (wpisujemy Radio–2Ah lub Extended Ear–2Bh)
58h pierś (wpisujemy kamizelki 2Dh–30h)
64h plecy (tu zakłada się Shield Vest–31h lub Pocket–Vest 32h–35h)
70h pierwsza kieszeń (od góry)
7Ch druga kieszeń
88h trzecia kieszeń
94h czwarta kieszeń
A0h piąta kieszeń

Przedmioty w kieszeniach są opisywane przez dwa pierwsze bajty, natomiast kolejno trzeci, czwarty i piąty bajt opisują tłumik lub celownik (patrz 1Fh–21h).

Ponadto pod offsetami:

12Ch Salary (stała pensja)
12Fh aktualna pensja
18Ah Imię
19Fh Health
1A0h HealthMax
1A7h Agility
1A8h Dexterity
1A9h Wisdom
1AAh Medical
1ABh Explosives
1ACh Mechanical
1ADh Marksmanship
1AEh Level

Bohater 2 Wszystkie podane offsety +200h (np.: głowa – 234h, imię 38Ah)
Bohater 3 Wszystkie podane offsety +400h (np.: głowa – 434h, imię 58Ah)
Bohater 4 Wszystkie podane offsety +600h (np.: głowa – 634h, imię 78Ah)

itd.

Kody przedmiotów:

00h Nothing
01h .38 Revolver
02h Colt .45
03h 9mm Beretta
04h .357 Magnum
05h Modified .45
06h Modified 9mm
07h Modified .357
08h .12g Shotgun
09h .12g Rifle
0Ah M14 Rifle
0Bh M16 Rifle
0Ch Mod. 12g Rifle
0Dh Modified M14
0Eh Modified M16
0Fh Knife
10h Combat Knife
11h Mine
12h Mine (Enemy)
13h Flagged Mine
14h Smoke Bomb
15h Eagle Smokeb.
16h Tear Gas
17h Eagle Screamer
18h Stun Grenade
19h Eagle Silencer
1Ah Mustard Gas
1Bh Eagle Dog
1Ch Grenade
1Dh Molotov Cktl.

1Eh	Eagle Fearball
1Fh	Live Explosive
20h	Live Plastic
21h	Plastic Expl.
22h	Explosives
23h	Helmet
24h	Treated Helmet
25h	Kevlar Helmet
26h	Trt. Kev. Helm
27h	Sun Goggles
28h	Gas Mask
29h	UNUSED Face
2Ah	Radio
2Bh	Extended Ear
2Ch	UNUSED Radio
2Dh	Kevlar Vest
2Eh	Trt. Kev. Vest
2Fh	Spectra Shield
30h	Trt. Spectra
31h	Shielded Vest
32h	2–Pocket Vest
33h	3–Pocket Vest
34h	4–Pocket Vest
35h	5–Pocket Vest
36h	.38 Ammo(6)
37h	.45 Ammo(6)
38h	9mm Ammo(15)
39h	.357 Ammo(10)
3Ah	Revolver Ammo
3Bh	.12g Ammo(6)
3Ch	M14 Ammo(20)
3Dh	M16 Ammo(20)
3Eh	Rifle Ammo
3Fh	UNUSED Ammo
40h	Detonator
41h	Canteen
42h	Sniper Scope
43h	Chunk Of Steel
44h	Strobe
45h	Wall Probe
46h	Camera
47h	Camouflage Kit
48h	Compound 17
49h	First Aid Kit
4Ah	Medical Kit
4Bh	Tool Kit
4Ch	Locksmith Kit
4Dh	Metal Detector
4Eh	Gas Detector
4Fh	Beer
50h	Mine Markers
52h	Flowers
53h	Plastic Bag
54h	Gas Can
55h	Glass Jar
56h	Cloth Wick
57h	Oil Can
58h	Key
59h	Padlock Key
5Ah	Note
5Bh	Note
5Ch	Silencer
5Dh	Bra
5Eh	Rock
5Fh	Antidote
5Ah	Sapling
5Bh–68h	Note
69h	Journal
6Ah	Money
6Bh–6Dh	UNUSED
6Eh	Paper
6Fh	Taped Paper
70h	Fish
71h	Crowbar
72h	Tombstone
73h	Clock Radio
74h	Micro–PurifierBlouse
75h	Ex–Sapling
76h	Ex–Journal
77h	Glass & Oil
78h	Glass & Gas
79h	Glass & Wick
7Ah	Glass Mixture
7Bh	Glass–Gas–Wick
7Ch	Glass–Oil–Wick
7Dh	Gas & Oil
7Eh	Gas & Wick
7Fh	Gas Mixture
80h	Lab Coat
81h	Combination



Sir Gawcio, Białobrzegi

MAGUS

■ Modyfikujemy plik SAVED.DAT. Aby stworzyć sobie super postacie, wystarczy znaleźć ich imiona w SG. Kolejne bajty mają następujące znaczenie.

Przesunięcie	Znaczenie
0d–14d	Imię
18d,19d	Położenie w poziomie
20d,21d	Położenie w pionie
22d,23d	Siła
24d,25d	Wiedza
26d,27d	Zręczność

28d,29d	Żywotność (bieżąca)
30d,31d	Moc (bieżąca)
32d,33d	Żywotność (maksymalna)
34d,35d	Moc (maksymalna)
38d,39d	Punkty doświadczenia
42d	Tytuł
64d	Punkty ruchu

Łukasz Wierzbicki, Zamość

MANIC KARTS

■ SG zapisywane są w katalogu C:\KART pod nazwą MANIC*.SAV. Zaczynamy od offsetu 0A7Eh, a kończymy na 0A81h, wpisując kolejno: FFh FFh FFh 70h. Teraz możemy rzucać forsą na prawo i lewo.

UziYapa

MASTER OF ORION

■ Gra zapisuje swój stan w SG o numerach od 1 do 6. Informacje o statkach zaczynają się od offsetu C410 h. Zmiany zaczynamy od 29 bajtu (licząc od pierwszej litery nazwy statku) – w bajty 29d, 31d, 33d, 35d wpisujemy kody broni, w bajty 37d, 39d, 41d, 43d, 45d, 47d, 48d, 57d, 59d, 61d, 63d, 65d, 67d, 68d – FFh, a w bajty 51d, 53d, 55d kody „bajerów". Od tej pory nasza flota jest niepokonana.

Bronie:

00h	NIC
01h	NUCLEAR BOMBS [10 C]
02h	LASER
03h	NUCLEAR MISSILES [2 C]
04h	NUCLEAR MISSILES [5 C]
05h	HEAVY LASER
06h	HYPER–V ROCKETS [2 C]
07h	HYPER–V ROCKETS [5 C]
08h	GATLING LASER
09h	NEUTRON PEELET GUNS
0Ah	HYPER–X ROCKETS [2 C]
0Bh	HYPER–X ROCKETS [5 C]
0Ch	FUSION BOMBS [10 C]
0Dh	ION CANNONS
0Eh	HEAVY ION CANNONS
0Fh	SCATTER PACK VS [2 C]
10h	SCATTER PACK VS [5 C]
11h	DEATh SPORES [5 C]
12h	MASS DRIVERS
13h	MERCURITE MISSILES [2 C]
14h	MERCURITE MISSILES [5 C]
15h	NEUTRON BLASTERS
16h	HEAVY BLAST CANNONS
17h	ANTI–MATTER BOMBS [10 C]
18h	GRAVITION BEAMS
19h	STINGER MISSILES [2 C]
1Ah	STINGER MISSILES [5 C]
1Bh	HARD BEAMS
1Ch	FUSION BEAMS
1Dh	HEAVY FUSION BEAMS
1Eh	OMEGA–V BOMBS [10 C]
1Fh	ANTI–MATTER TORPEDOES
20h	MEGABOLT CANNONS
21h	PHASORS
22h	HEAVY PHASORS
23h	SCATTER PACK VIIS [2 C]



rys. Jarek Koryś

24h	SCATTER PACK VIIS [5 C]
25h	DOOM VIRUSS [5 C]
26h	AUTO BLASTERS
27h	PULSON MISSLES [2 C]
28h	PULSON MISSLES [5 C]
29h	TACHYON BEAMS
2Ah	GAUS AUTOCANONS
2Bh	PARTICLE BEAMS
2Ch	HERCULAR MISSLES [2 C]
2Dh	HERCULAR MISSLES [5 C]
2Eh	PLASMA CANNONS
2Fh	DISRUPTORS
30h	PULSE PHASORS
31h	NEUTRONIUM BOMBS [10 C]
32h	BIO TERMINATORS [5 C]
33h	HELLFIRE TORPEDOES
34h	ZEON MISSLES [2 C]
35h	ZEON MISSLES [5 C]
36h	PROTON TORPEDOES
37h	SCATTER PACK XS [2 C]
38h	SCATTER PACK XS [5 C]
39h	TRI–FOCUS PLASMA
3Ah	STELLAR CONVERTERS
3Bh	MAULER DEVICES
3Ch	PLASMA TORPEDOES
3Dh	CRYSTAL RAYS
3Eh	DEATh RAYS
3Fh	AMOEBA STREAMS

Bajery:

00h	NIC
01h	RESERVE FUEL TANKS
02h	STANDARD COLONY BASE
03h	BARREN COLONY BASE
04h	TUNDRA COLONY BASE
05h	DEAD COLONY BASE
06h	INFRENO COLONY BASE
07h	TOXIC COLONY BASE
08h	RADIATED COLONY BASE
09h	BATTLE SCANNER
0Ah	ANTI–MISSILES
0Bh	REPULSOR BEAMS
0Ch	WARP DISSIPATOR
0Dh	ENERGY PULSAR
0Eh	INERT STABILIZER
0Fh	ZYRO SHIELD
10h	AUTO REPAIR
11h	STASIS FIELDS
12h	CLOAKING DEVICES
13h	ION STREAM
14h	HIGH–ENERGY FOCUS
15h	IONIC PULSAR
16h	BLACK HOLE GENERATORS
17h	TELEPORTER
18h	LIGHTING SHIELD
19h	NEUTRON STREAMS
1Ah	ADVANCED DAMAGE CONTROL
1Bh	TECH. NULLIFIER
1Ch	INERT. NULLIFIER
1Dh	ORACLE INTERFACE
1Eh	DISPLACE DEVICE

Michał Szymanowski, Międzychód

PANZER GENERAL

■ Zmieniamy plik GAME.SVx. Bajt 20d, licząc od początku nazwy jednostki, zawiera jej narodowość.

01h	Austria
02h	Belgia
03h	Bułgaria
04h	Luksemburg
05h	Dania
06h	Finlandia
07h	Francja
08h	Niemcy
09h	Grecja
0Ah	Norwegia
0Bh	Węgry
0Ch	Turcja
0Dh	Włochy
0Eh	Holandia
0Fh	USA
10h	Polska
11h	Portugalia
12h	Rumunia
13h	Hiszpania
14h	ZSRR
15h	Szwecja
16h	Szwajcaria
17h	Wielka Brytania
18h	Jugosławia

Marek Łaś, Tarnów

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

■ Zmian dokonujemy w pliku *.CAR. Pod offset 54748d (D5DCh) wpisujemy 00E1F505h. Daje to maksa pieniędzy (200.000.000 DM).

Wojtas, Gdańsk

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96

■ Bierzemy na warsztat dowolny SG. Pieniądze są zawsze zapisane pod offsetem 54748d i zajmują cztery bajty. Przesunięcie jest liczone od pierwszej litery imienia piłkarza.

Przes.	Znaczenie
–3d	Narodowość

00h–Albania
01h–Austria
02h–Belgia
03h–Bułgaria
04h–Chorwacja
05h–Cypr
06h–Czechy
07h–Dania
08h–Anglia
09h–Estonia
0Ah–Faroes Island
0Bh–Finlandia
0Ch–Francja
0Dh–Niemcy
0Eh–Grecja
0Fh–Węgry
10h–Islandia
11h–Izrael
12h–Włochy
13h–Łotwa
15h–Luxemburg
16h–Malta
17h–Holandia
18h–(NIR)
19h–Norwegia
1Ah–POLSKA
1Bh–Portugalia
1Ch–Rumunia
1Dh–Rosja
Eh–San Marino
1Fh–Szkocja
20h–Słowenia
21h–Szwecja
22h–Turcja
23h–Ukraina
24h–Walia
25h–Jugosławia
26h–Białoruś
27h–Słowacja
28h–Hiszpania
29h–Armenia
2Ah–Bośnia
2Bh–Azerbejdżan
2Ch–Gruzja
2Dh–Szwajcaria
2Eh–Irlandia
2Fh–Macedonia
30h–(TRK)
31h–Lichtenstein
32h–Mołdawia
33h–(CRC)
34h–(SAL)
35h–Guana
36h–Honduras
37h–(BHM)
38h–Meksyk
39h–Panama
3Ah–USA
3Bh–Wyspy Bahama
3Ch–(NIC)
3Dh–Bermudy
3Eh–Jamajka
3Fh–(TRI)
40h–Kanada
41h–(BAR)
42h–El Salwador
43h–(SVC)
44h–Argentyna
45h–Boliwia
46h–Brazylia
47h–Chile
48h–(COL)
49h–Ekwador
4Ah–(PAR)
4Bh–Surinam
4Ch–Urugwaj
4Dh–(UNZ)
4Eh–Gujana
4Fh–Peru
50h–Algieria
51h–Płd. Afryka
52h–Botswana
53h–(BFS)
54h–(BUR)
55h–(LES)
56h–Zair
57h–Zambia
58h–Ghana
59h–Senegal
5Ah–(CIV)
5Bh–Tunezja
5Ch–(MLI)
5Dh–Madagaskar
5Eh–(CMR)
5Fh–(CHD)
60h–Uganda
61h–Libia
62h–Mozambik
63h–Kenia
64h–Sudan
65h–(SWA)
66h–(ANG)
67h–(TOG)
68h–Zimbabwe
69h–Egipt
6Ah–(TAN)
6Bh–Nigeria
6Ch–Etiopia
6Dh–Gabon
6Eh–(SIE)



6Fh–Bengal
70h–(CON)
71h–(GUI)
72h–(SRL)
74h–(GAM)
75h–Malawia
76h–Japonia
77h–Tajwan
78h–Indie
79h–(BAN)
7Ah–(BRU)
7Bh–Irak
7Ch–Jordania
7Dh–Sri Lanka
7Eh–Syria
7Fh–(KOR)
80h–Iran
81h–Wietnam
82h–(MLY)
83h–Arabia Saud.
84h–(YEM)
85h–Kuwejt
86h–(LAO)
87h–Nikaragua
88h–Oman
89h–Pakistan
8Ah–Filipiny
8Bh–Chiny
8Ch–(SGP)
8Dh–Mauretania
8Eh–(MYA)
8Fh–(PAP)
90h–(TAD)
91h–(UZB)
92h–Katar
93h–(UAE)
94h–(AUS)
95h–Nowa Zelandia
96h–Fiji
97h–Wyspy Salom.
98h–Custom
–1d Numer na koszulce
0d Imię i nazwisko
23d Pozycja piłkarza +wizerunek
00h–bramkarz brunet
08h–" blondyn
10h–„ Murzyn
20h–prawy brunet
28h–prawy blondyn
30h–prawy Murzyn
40h–lewy brunet
48h–lewy blondyn
50h–lewy Murzyn
60h–obrońca brunet
68h–obrońca blondyn
70h–obrońca Murzyn
80h–prawy pom. br.
88h–prawy pom. bl.
90h–prawy Murzyn
A0h–lewy pom. br.
A8h–lewy pom. bl.
B0h–lewy Murzyn
C0h–pom. brunet
C8h–pom. blondyn
D0h–pom. Murzyn
E0h–nap. brunet
E8h–nap. blondyn
F0h–nap. Murzyn
24d wykluczenia i kontuzje
00h–wszystko Ok
01h–czerwona kartka, pauzuje 1 mecz
02h–czerwone kartki, pauzuje 2 mecze
03h–czerwone kartki, pauzuje 3 mecze
20h–bandaż na głowie, podatny na kontuzje
40h–kontuzja, nie zagra w następnym meczu
60h–kontuzja, nie zagra w 2 następnych meczach
80h–kontuzja, nie zagra w 3 następnych meczach
A0h–kontuzja, nie zagra w 4 następnych meczach
C0h–kontuzja, nie wiadomo kiedy zagra
E0h–kontuzja, nie zagra do końca sezonu
25-28d Zdolności piłkarza – wpisujemy FFh
29d Cena piłkarza
00h–25 tys
01h–25 tys
02h–30 tys
03h–40 tys
04h–50 tys
05h–65 tys
06h–75 tys
07h–85 tys
08h–100 tys
09h–110 tys
0Ah–130 tys
0Bh–150 tys
0Ch–160 tys
0Dh–180 tys
0Eh–200 tys
0Fh–250 tys
10h–300 tys
11h–400 tys
12h–450 tys
13h–500 tys
14h–550 tys
15h–600 tys
16h–650 tys
17h–700 tys
18h–750 tys
19h–800 tys
1Ah–850 tys
1Bh–900 tys
1Ch–950 tys
1Dh–1,0 mln
1Eh–1,3 mln
1Fh–1,5 mln
20h–1,6 mln
21h–1,8 mln
22h–1,9 mln
23h–2,0 mln
24h–2,25 mln
25h–2,75 mln
26h–3,0 mln
27h–3,5 mln
28h–4,0 mln
29h–5,0 mln
2Ah–6,0 mln
2Bh–7,0 mln
2Ch–8,0 mln
2Dh–9,0 mln
2Eh–10,0 mln
2Fh–12,0 mln
30h–15,0 mln
30d–33d Liczba strzelonych bramek

Mateusz Bartkowski, Wrocław

SUPER KARTS

■ Zmieniamy plik SLOTx.SAv. Wklepanie pod offsety 88h, A6h–A9h, 3CDh, 3D5h wartości 05h, a pod offset 3F0h – 28h załatwi wszystkie problemy.

JA, Tarnów

rys. Radek



TV SPORTS BASKETBALL

■ Modyfikujemy plik SEAS.BLT. Na jakimkolwiek edytorze z hexem znajdź nazwiska swoich zawodników, po nich jest wyraz AGGRESIVENESS, a 6 bajtów potem charakterystyki zawodników w dwunastobajtowych ciągach przedzielonych dwoma bajtami 00h. Ostatnie 6 bajtów w każdej charakterystyce zmień na 08h i masz DREAM TEAM.

Lukas Łolenczak, Bochnia

VIKINGS 2

■ Modyfikujemy plik VIKGAMEx.SAV w głównym katalogu gry.

Offset	Znaczenie
48h	gold
A2h	food
A4h	wood
A6h	stone
A8h	iron

SEYMOUR, Wołomin

WARCRAFT 2

■ Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.SAV. Pod podane offsety należy wpisać FFh.

Offset	Znaczenie
Ludzie:	
1B8h–1BAh	Pieniądze
1F8h–1FAh	Drewno
238h–23Ah	Ropa naftowa
Orki:	
1B4h–1B6h	Pieniądze
1F4h–1F6h	Drewno
234h–236h	Ropa naftowa

Marcin „Sierra" Dziwak, Buk

WARLORDS 2

■ Poprawki należy wpisać w pliku SAVE_x.SAV w bajtach 19–22d, licząc od początku nazwy miasta. Są tam zapisane typy jednostek możliwych do produkowania w danym mieście.

00h	Giants
01h	Heavy Inf.
02h	Light Inf.
03h	Dwarves
04h	Heavy Cav.
05h	Navy
06h	Archers
07h	Wolfriders
08h	Pegasi
09h	Griffins
0Ah	Catapult
0Bh	Scouts
0Ch	Spiders
0Dh	Light Cav.
0Eh	Orcish Mob
0Fh	Giant Bats
10h	Pikeman
11h	Minotaurs
12h	Elephants
13h	Archons
14h	Giant Worms
15h	Unicorns
16h	Elementals
17h	Wizards
18h	Ghosts
19h	Dragons
1Ah	Demons
1Bh	Devils
1Ch	HERO

Marek Łaś, Tarnów

WITCHAVEN

■ Modyfikujemy plik SVGNx.DAT. Pod offsety 65d, 69d, 73d, 77d, 81d, 85d, 93d, 101d, 233d, 237d, 241d, 245d wpisujemy 01h. Pod offsety 105d, 109d, 113d, 117d, 121d, 125d, 129d, 141d, 341d, 342d, 349d, 350d, 337d, 338d – FFh, a pod offsety 145d, 149d, 153d, 157d, 161d, 165d, 169d, 173d, 313d, 317d, 321d, 325d, 329d – 0Ah. Ponadto pod offset 333d – 09h, a pod 339d – 20h. Po tych zmianach bohater będzie tryskał zdrowiem oraz posiadał wszystką broń, wszystkie czary, butelki i klucze.

Piotr Ryś, Białystok

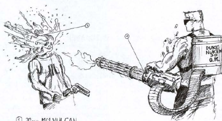
WITCHAVEN 2

■ Zmian dokonujemy w pliku SVGN*.DAT. W offsety cech, czarów, flaszek i wytrzymałości broni maksymalnie można wpisać FFFFFF7Fh, natomiast w offsety broni, kluczy i ekstra należy wklepać 01h.

Offset	Znaczenie
Cechy:	
1A1h	doświadczenie
1A5h	energia
1A9h	zbroja
1ADh	tarcza
Broń:	
41h	fists
45h	dagger
49h	morning star
4Dh	short sword
51h	broad sword
55h	battle axe
59h	bow
5Dh	throwing axe
61h	2-handed sword
65h	halberd
Wytrzymałość broni:	
91h	fists
95h	dagger
99h	morning star
9Dh	short sword
A1h	broad sword
A5h	battle axe
A9h	bow
ADh	throwing axe
B1h	2-handed sword
B5h	halberd
Czary:	
E1h	scare
E5h	night vision
E9h	freeze
EDh	magic arrows
F1h	open doors
F5h	fly
F9h	fire ball
FDh	nuke!
Klucze:	
139h	żółty
13Dh	czarny
141h	brązowy
145h	srebrny
Flaszki:	
189h	health (blue)
18Dh	strenght (green)
191h	cure poison (orange)
195h	resist fire (red)
199h	invisibility (brown)
Ekstra:	
11Dh	adamantine ring
121h	pentagram

Bez ADAMANTINE RING PENTAGRAM nie jest możliwe przejście do nowego poziomu, dokonywanego w miejscu podobnym do samego „pentagramu".

Arkadiusz Wykrota, Opole



rys. Emil Cegielski

SaveGamer

rys. Gigi









rys. Jarek Koryś

JAK NAPISAĆ WŁASNĄ GRĘ?

Adrian Chmielarz

Widzimy przejeżdżający piękny samochód. Wielu z nas w tym momencie zadaje sobie pytanie: w ile sekund potrafi przyspieszyć do setki? Ile kilometrów na godzinę wyciąga? Jak jest urządzony w środku? I tak dalej. Wielu z nas ma podobne myśli, kiedy bawi się grą komputerową. Jak oni to zrobili? Dlaczego ta gra jest w niskiej, a ta w wysokiej rozdzielczości? Dlaczego ta jest szybsza, a ta wolniejsza? I, do cholery, skąd ci przeciwnicy potrafią być tacy inteligentni, skoro za ich ruch odpowiada głupi komputer, a nie człowiek?!

Niniejszy rozdział KOMPENDIUM WIEDZY przeznaczony jest dla ludzi, którzy chcieliby się dowiedzieć, jak zrobić grę komputerową i, co więcej, zrobić ją samemu. Od razu zastrzegam, że podany przeze mnie przepis na pewno nie doprowadzi was na szczyty list przebojów, ale pozwoli za to zrozumieć, jak to wszystko działa. Mam nadzieję, że coś ciekawego znajdą tu dla siebie nawet ci, którzy poza wsadzeniem płytki CD w konsolę nie chcą się angażować w cokolwiek innego niż czysta zabawa.

Po przeczytaniu tego rozdziału będziecie mogli napisać małą grę komputerową, nawet jeśli w tej chwili nie macie pojęcia, co to jest „procesor", „asembler" czy też „segment pamięci". Grafika i muzyka to szczegóły techniczne – najważniejszy jest kod.



rys. Arkadiusz Hutta

Napiszemy grę, która będzie bezczelną kopią pierwszej w historii gry wideo, zwanej PONG. Pamiętacie ekranik, na którym dwa podłużne prostokąty – paletki, odbijały kwadrat – piłeczkę? Gra prosta jak zeznanie podatkowe, a jakże wciągająca – każdemu trudno się od niej oderwać, niezależnie od wieku. Nasza gra, nazwijmy ją RETROPONG, będzie nieco prostszą (tak, to jest możliwe!) wersją legendy...

Czego potrzebujemy?

Przed przystąpieniem do pracy należy zgromadzić zestaw narzędzi, podobnie jak to radził przed laty Adam Słodowy. My będziemy potrzebować:

1. Edytor tekstów.

Im prostszy, tym lepszy. Ponieważ 99% populacji w Polsce używa Norton Commandera, założmy, że używamy właśnie jego. Jeśli ktoś nie ma Nortona, może wykorzystywać NOTEPAD z Windows 3.1 lub Windows'95.

2. Kompilator asemblera.

Straszne słowa, więc może od razu sobie je wyjaśnijmy: asembler to język programowania, dzięki któremu komputer działa najszybciej jak może (puryści won, wiem, że to nie jest najlepsza definicja). Są też inne języki programowania, jak C, Pascal itd., ale programy w nich napisane są wolniejsze niż te napisane w asemblerze. Powiedzmy sobie tak: jeśli C czy Pascal to słowo mówione, to asembler stanowi nasze myśli. A wiadomo przecież, że szybciej jest coś pomyśleć niż powiedzieć. Nawiasem mówiąc, każdy program pisany w C czy Pascalu ostatecznie i tak jest tłumaczony na asembler, tyle że zostaje dodanych kupę niepotrzebnych śmieci, które spowalniają program.

W skrócie: kompilator zamienia nasze bazgroły i wypociny na coś zrozumiałego dla komputera. Czy w takim razie można uznać kompilator za coś w rodzaju tłumacza? Dokładnie tak!

Najlepszym asemblerem jest Turbo Assembler firmy Borland. Zawiera w sobie wszystko co trzeba, oczywiście kompilator też. Ponieważ jednak jest to program, za który trzeba zapłacić, my zastosujemy darmowy kompilator asemblera o nazwie A86. Napisał go Eric Isaacson i zrobił to całkiem nieźle. Znajdziecie go w katalogu SHAREWARE na SECRET SERVICE CD'42 (ogólnie rzecz biorąc, znajdziecie tam też wszystkie źródła do tego artykułu!).

Wiem, że już chcielibyście zacząć pisać swój program, ale najpierw musimy sobie wyjaśnić dwie sprawy: co to jest procesor, jego rejestry i rozkazy, oraz co to jest pamięć. Po kolei:

a) Procesor, rejestry, rozkazy – wytłumaczę to na przykładzie. Załóżmy, że mamy państwo: króla i poddanych. Król rozkazuje, rządzi, dzieli, rozdaje itd. Służący wykonują polecenia króla. Podobnie w komputerze – procesor jest królem, służący rejestrami, a rozkazy to... rozkazy.

PeCety mogą mieć, jak wiadomo, różne procesory, np. 386, 486 albo nawet Pentium. Załóżmy, że mamy najsłabszy z nich, czyli 386. Posiada on wiele rejestrów, ale dla nas najważniejsze są te, zwane: AX, BX, CX, DX, DI, SI, DS, ES. Tak się po prostu nazywają (jeśli programowanie kiedyś was bardziej wciągnie, odkryjecie, że tych rejestrów jest trochę więcej i że trochę inaczej się nazywają; na razie jest to jednak mało ważne). Król–procesor może wydawać różne rozkazy rejestrom, np. żeby rejestr AX zawierał liczbę 54 albo żeby CX pamiętał sumę wartości rejestrów AX i BX. Jak widać, rejestry przechowują liczby, tak jakby nasi królewscy służący potrafili zapamiętywać tylko liczby... I w dodatku tylko od 0 do 65535 (nic na to nie poradzę)! Co gorsza, nie wszystkie rozkazy działają na wszystkich rejestrach. Na przykład, rejestry DS i ES nie potrafią dodawać (tak jakby nasi służący byli wyspecjalizowani tylko w swoich dziedzinach – jeden potrafi gotować, a drugi pisać).

b) Pamięć – no cóż, przykra sprawa, ale to trochę trudne w przypadku PC. Zanim nie wynaleziono trybu „protected", w którym jest napisanych 99% obecnych gier, ich twórcy musieli uże-

rać się z tym, że pamięć PC jest podzielona na segmenty po 65536 bajtów (komórek pamięci). Gdybym miał wam dokładnie wytłumaczyć na czym to polega, załamalibyście się nerwowo. Pomińmy więc ten temat, ograniczając się tylko do tego, że:

– pliki .COM korzystają tylko z jednego segmentu. Muszą więc być mniejsze niż 65536 bajtów. My napiszemy naszą grę właśnie w tej postaci, żeby nie męczyć się z segmentami.

– pliki .EXE mogą korzystać z wielu segmentów. Jest to jednak na tyle skomplikowane, że na początek wam tego zaoszczędzę.

– programy mogą być napisane w trybie „real" (rzeczywisty) i „protected" (chroniony). W tym drugim wypadku wszelkie problemy z segmentami giną, po prostu praktycznie ich nie ma. Niestety, „protected mode" także jest trudny, więc na razie sobie go odpuścimy. Nasz program napiszemy w trybie „real", w którym powstały TEENAGENT i TAJEMNICA STATUETKI.

A czym generalnie jest pamięć? Jest to po prostu zbiór komórek, w których można przechowywać liczby. I już. 1 megabajt pamięci to 1024 kilobajty. 1 kilobajt to 1024 bajty. Czyli 1 megabajt to 1024x1024, czyli 1048576 bajtów, a więc naszych komórek pamięci. Dużo, nie? A przecież większość z was ma 4, 8 lub nawet więcej megabajtów (tak naprawdę to w czasach Windows'95 32 megabajty to nic specjalnego...)!

Nasz pierwszy program

Pisz gry

Czas coś napisać. W swoim edytorze tekstu napiszcie następujące dwie linijki (uwaga: powtarzam, wszystkie źródłowe listingi znajdują się na SS CD'42).

```
        mov     ah,4Ch          ;załaduj liczbę 4Ch do górnej połówki rej. AX
        int     21h             ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): wyjdź do DOS
                                                                      (PONG0001)
```

Nazwijcie plik PONG001.ASM, dzięki czemu będzie wam łatwiej śledzić postępy. A co, do licha, robi ten program? Otóż pierwsza instrukcja (rozkaz) powoduje, że do górnej połowy rejestru AX zostaje wpisana pewna liczba. Rejestr ten, podobnie jak rejestry BX, CX i DX, dzieli się na pół. W przypadku AX mamy AH i AL. AH to górna, ważniejsza część, zaś AL – dolna, mniej ważna. Oj, chyba czeka nas teraz wykład z liczb dwójkowych i szesnastkowych (spokojnie, to dosyć proste)...

Nasz powszechnie używany system dziesiętny korzysta z cyfr od 0 do 9. System dwójkowy korzysta tylko z dwóch cyfr – 0 i 1. Jak więc w systemie dwójkowym wyrazić takie liczby, jak np. 32768? Odpowiedź jest prosta. Tak jak podstawą systemu dziesiętnego jest dziesiątka, tak samo podstawą systemu dwójkowego jest dwójka. Niewielu z was zdaje sobie sprawę, że np. liczba 127 to w systemie dziesiętnym:

$$(7 * 10^0) + (2 * 10^1) + (1 * 10^2)$$

Jak widać, jest to po prostu cykl mnożeń kolejnych cyfr (od końca) naszej liczby przez podstawę systemu (w tym wypadku 10) do kolejnej potęgi, poczynając od potęgi 0. Liczba 127 w systemie dwójkowym wygląda tak: 1111111. Sprawdźmy:

$$(1 * 2^0) + (1 * 2^1) + (1 * 2^2) + (1 * 2^3) + (1 * 2^4) + (1 * 2^5) + (1 * 2^6) = 1 + 2 + 4 + 8 + 16 + 32 + 64 = 127$$

A jak wygląda system szesnastkowy? To bardzo popularny wśród programistów system liczbowy, który wykorzystuje aż szesnaście „cyfr". Zaraz... Skoro mamy tylko cyfry od 0 do 9, jak może być ich szesnaście?! To proste: 10 to A, 11 to B, 12 to C, 13 to D, 14 to E, 15 to F, a 16 zapisuje się jako 10. Liczba 127 w systemie szesnastkowym wygląda więc tak: 7F. Sprawdźmy:

$$(F * 16^0) + (7 * 16^1) = 15*1 + 7*16 = 15 + 112 = 127$$

A oto tabela pierwszych szesnastu liczb dziesiętnych, przeliczonych na system dwójkowy (tzw. binarny) i szesnastkowy (tzw. heksadecymalny):

dziesiętny	binarny (dwójkowy)	heksadecymalny (szesnastkowy)
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0110	5
6	0111	6
7	1001	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F
16	10000	10

W asemblerze liczby binarne przeważnie piszemy z literką „b" na końcu, a heksadecymalne z „h", np. dziesiętne 35 to 100011b lub 23h.

Do czego przydają się liczby heksadecymalne? Zwróćmy uwagę na następującą zależność: jeżeli podzielmy liczbę binarną na równe grupy po cztery części, wówczas łatwo nam będzie zrobić z nich czytelną i krótką liczbę heksadecymalną. Na przykład, olbrzymia liczba:

```
100110011101110101011
```

podzielona na czwórki to:

```
1 0011 0011 1011 1010 1011
```

Dopiszmy sobie trzy zera z przodu, żeby była czwórka cyfr:

```
0001 0011 0011 1011 1010 1011
```

A teraz za każdą czwórkę podstawmy cyfrę heksadecymalną:

```
1   3   3   B   A   B
```

i mamy liczbę wyrażoną heksadecymalnie:

```
133BABh
```

Z kolei na odwrót, kiedy widzimy liczbę FEh, od razu wiemy, że jest to 11111110b, czyli liczba, która ma tylko jedno zero na końcu.

Liczby binarne i heksadecymalne są podstawą asemblera. Komputer doskonale je rozumie, dla niego nie jest ważne, że w szkole uczyliśmy się systemu dziesiętnego. Przy okazji, znajomość innych niż dziesiętny systemów pozwoli utrzeć nosa co mądrzejszym kolegom – kiedy na pytanie, czy dwa plus dwa zawsze równa się cztery, odpowiedzą: „No pewnie!", wtedy możemy zakrzyknąć: „Nieprawda, bo tylko w systemach piątkowym i większych! W systemie trójkowym dwa plus dwa to jedenaście!"

Ostatnia rzecz, zanim wrócimy do naszego programu. Owe jedynki i zera w systemie binarnym to tak zwane bity. Bit może być więc jedynką lub zerem. Kropka.

Wróćmy do kodowania. Napisaliśmy już rozkaz: MOV AH, 4Ch. Teraz wiemy, że 4Ch to liczba heksadecymalna (01001100 binarnie lub 76 dziesiętnie). Polecenie MOV nakazuje wpisać liczbę po przecinku do rejestru przed przecinkiem, czyli np. MOV BX,0 wpisuje zero do rejestru BX (król każe służącemu BX zapamiętać liczbę 0). Jak wiemy, AH to połowa AX. Całe AX może zawrzeć w sobie liczbę 16–bitową (czyli liczbę w systemie dwójkowym o szesnastu cyfrach maksy-

malnie, np. 10001101). AH lub AL mogą zawrzeć w sobie, skoro są połówkami, tylko liczby maksymalnie 8–bitowe. Mam nadzieję, że stało się już dla was jasne, dlaczego rejestry mogą pomieścić tylko liczby z zakresu od 0 do 65535. Przecież największa liczba 16–bitowa, czyli 11111111, to właśnie 65535. Więcej już nie można!

Tak więc, po wykonaniu pierwszego rozkazu górna połówka rejestru AX zawiera liczbę 4Ch. Drugie polecenie to INT 21h (21h to binarnie 00100001 lub dziesiętnie 33). Ki diabeł? Otóż, rozkaz INT to skrót od angielskiego INTERRUPT, czyli przerwanie. 21h to numer owego przerwania. Żartobliwie można by powiedzieć, że rozkaz oznacza: przerwij program i wykonaj polecenie 21h. Tak jakby król mówił do służącego: wykonaj czynność numer 21h. Na prawie każdym PeCecie 21h jest przyporządkowane systemowi MS–DOS i oznacza: wykonaj pewną czynność systemu MS–DOS. Tych czynności jest mnóstwo, np. odczytaj coś z pliku, przydziel pamięć itd. Rodzaj (kod) żądanej czynności przeważnie przekazujemy w rejestrze AH. Rozkaz numer 4Ch (bo taka wartość znajduje się przecież w momencie wykonania przerwania INT 21h) oznacza: zakończ program.

Jednym słowem, nasz pierwszy program zaraz po uruchomieniu... kończy się. Proszę bardzo, skompilujmy go, wydając polecenie:

A86.COM PONG001.ASM

Zrobił nam się plik PONG001.COM. Odpalmy go. Uruchomił się i od razu zakończył. To działa!!!

Drobna uwaga: ponieważ dobrym zwyczajem jest pisanie komentarzy do programu (inaczej po tygodniu zapomnimy czemu służył i dlaczego właśnie tak, a nie inaczej), więc będziemy to robić w prawie każdej linijce. Wystarczy po jakimś rozkazie asemblera napisać średnik, a kompilator będzie wiedział, że wszystko za nim, aż do końca linii, to komentarz (więc go zignoruje i nic z tym fantem nie zrobi).

Piszemy grę

Trochę więcej bajerów

Napiszmy teraz wersję, w której:

a) rozkażemy PeCetowi, aby uruchomił tryb graficzny 320x200 i 256 kolorów (większość gier nadal chodzi w tej rozdzielczości, choć pojawiają się już gry 640x480 i 64000 kolorów);
b) niech poczeka na naciśnięcie dowolnego klawisza;
c) potem niech wróci do trybu tekstowego (o ile startowaliśmy program z Norton Commandera albo „czystego" DOS–u);
d) oczywiście, na koniec wydamy rozkaz powrotu do systemu.

Ad. a) Efekt uzyskujemy przez wykonanie przerwania 10h wraz z odpowiednimi parametrami. Jeśli podamy w AL wartość 13h, a w AH wartość 00h (zauważcie, że w takim razie cały rejestr AX to 0013h) i wykonamy przerwanie 10h, komputer wejdzie w tryb 320x200. Dlaczego przerwanie 10h, a nie 21h, jak poprzednio (PONG001)? Ponieważ 21h to działka MS–DOS, a 10h to działka karty graficznej.

Ad. b) To jeszcze prostsze. Jeśli w momencie wykonania przerwania DOS–u (21h) AH będzie zawierać 08h, to PeCet poczeka z wykonaniem następnej instrukcji do momentu, gdy naciśnie-

```
mov     al,13h          ;załaduj liczbę 13h do dolnej połówki rej. AX
mov     ah,00h          ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
int     10h             ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb

mov     ah,08h          ;załaduj liczbę 08h do górnej połówki rej. AX
int     21h             ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): czekaj na kl.

mov     al,03h          ;załaduj liczbę 03h do dolnej połówki rej. AX
mov     ah,00h          ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
int     10h             ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb

mov     ah,4Ch          ;załaduj liczbę 4Ch do górnej połówki rej. AX
int     21h             ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): wyjdź do DOS
                                                             (PONG0002)
```

my dowolny klawisz (przy czym, np. Ctrl+Alt+Del zresetuje komputer, a Ctrl+C lub Ctrl+Break przerwie działanie programu).

Ad. c) Efekt uzyskujemy podobnie jak w części a), z tą tylko różnicą, że w AL będzie 03h. Reszta pozostaje bez zmian. Jak się słusznie zapewne domyślacie, w AH zawarty jest rozkaz: „ustaw tryb obrazu", a w AL podaje się numer owego trybu (03h to podstawowy tryb tekstowy, a 13h to tryb graficzny 320x200).

Ad. d) To już mamy opanowane. Całość naszego programiku widoczna jest na wydruku pliku PONG002. Skompilujmy go (A86.COM PONG002.ASM) i odpalmy. Jaki jest efekt? Ekran czernieje – wskoczyliśmy w tryb graficzny, a komputer przy okazji wyczyścił ekran na czarno. Po naciśnięciu dowolnego klawisza program kończy się i wraca do DOS. Bułka z masłem.

Warto wykorzystać fakt, że potrafimy już uruchomić tryb 320x200 i coś pokazać na ekranie. Najlepiej tytuł gry: „RETROPONG". Jak to zrobić? Otóż, jeżeli – po raz kolejny wykorzystując przerwanie DOS – w DS:DX zawarty będzie adres napisu do wyświetlenia, a w AH liczba 09h (kod rozkazu dla przerwania 21h: wyświetl napis), wówczas uzyskamy to, czego potrzebujemy. A co to znaczy DS:DX? Jak już pisałem, nie będziemy się zajmować podziałem pamięci na segmenty. DS z DS:DX to właśnie adres początkowy segmentu.

Brrr... Najlepiej będzie, jak wszystko (dane i program) będziemy trzymać w jednym segmencie (temu właśnie służą pliki typu .COM). Dlatego też na początku programu ustawimy sobie wszystkie rejestry (patrz: wydruk pliku PONG003.ASM) w następujący sposób: w AX, BX, CX, DX, DI i SI wpiszemy zero. W rejestry DS i ES (które są rejestrami segmentów danych i nie można ich właściwie do niczego innego wykorzystywać) wpiszemy tę samą wartość, jaka jest w rejestrze CS – dzięki temu CS, DS i ES będą identyczne.

```
        mov     ax,0000h                ;załaduj liczbe 0000h do rejestru AX
        mov     bx,ax                   ;niech BX = AX
        mov     cx,ax                   ;niech BX = AX
        mov     dx,ax                   ;niech BX = AX
        mov     di,ax                   ;niech BX = AX
        mov     si,ax                   ;niech BX = AX

        mov     ax,cs                   ;niech AX = CS (czyli segment kodu)
        mov     ds,ax                   ;niech DS = AX (czyli niech DS = CS)
        mov     es,ax                   ;niech ES = AX (czyli niech ES = CS)
                                        ;  po wykonaniu powyższych trzech działan
                                        ;  CS=DS=ES, czyli wszystkie rejestry
                                        ;  odpowiedzialne za segmenty pamieci mają
                                        ;  ten sam adres

        mov     al,13h                  ;załaduj liczbę 13h do dolnej połówki rej. AX
        mov     ah,00h                  ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
        int     10h                     ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb

        mov     ah,09h                  ;załaduj liczbę 09h do górnej połówki rej. AX
        mov     dx,OFFSET Napis_Powitalny ;DX = adres napisu w pamieci komp.
        int     21h                     ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): pisanie

        mov     ah,08h                  ;załaduj liczbę 08h do górnej połówki rej. AX
        int     21h                     ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): czekaj na kl.

        mov     al,03h                  ;załaduj liczbę 03h do dolnej połówki rej. AX
        mov     ah,00h                  ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
        int     10h                     ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb

        mov     ah,4Ch                  ;załaduj liczbę 4Ch do górnej połówki rej. AX
        int     21h                     ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): wyjdź do DOS

;       TUTAJ SIĘ ZACZYNAJĄ SIĘ DANE DLA PROGRAMU (ZMIENNE, ITD.):
Napis_Powitalny:
        db 'RETROPONG$'                 ;'$' na końcu to znak dla MS-DOS, żeby już
                                        ;skończyć pisanie
                                                                        (PONG003)
```

Po przygotowaniu rejestrów dodajemy do naszego programu pierwszą zmienną (a dokładniej, zmienną będącą adresem w pamięci) o nazwie Napis_Powitalny. Co to jest zmienna? To po prostu jakaś nazwa, pod którą może kryć się liczba. Nazwa się nie zmienia, choć liczba może. Na przykład, zmienną jest nazwa: „rok", bo przez trzy lata rok trwa 365 dni, a potem 366 dni (tzw. rok przestępny). Zmienną jest też „godzina", bo ciągle się zmienia. Możemy nawet ustalić sobie zmienną w postaci Stopien_Czystosci_Naszych_Uszu, której wyjaśniać chyba nie trzeba. W każdym razie, Napis_Powitalny to bardzo prosta zmienna, bo wła-

ściwie nic z nią nie robimy; to już problem kompilatora. Po nazwie zmiennej stawiamy dwukropek i piszemy niżej:

```
"RETROPONG$"
```

W cudzysłowie, aby komputer wiedział, że ma wpisać w komórki pamięci litery, a nie coś innego (gdybyśmy wpisali „1234", to kompilator nie wpisałby liczby 1234, ale wyraz „1234"). A dlaczego „$" na końcu? Bo DOS ma takie wymagania – ów znaczek jest dla niego sygnałem, że właśnie napotkał koniec napisu. A dlaczego akurat „$"? Bill Gates jeden wie...

Jak wyświetlić nasz napis? Bach, wpisujemy do DX adres zmiennej Napis_Powitalny, w AH wsadzamy 09h i voila:

```
mov   ah,09h                        ;załaduj liczbę 09h do górnej połówki rej. AX
mov   dx,OFFSET Napis_Powitalny     ;DX - adres napisu w pamięci komp.
int   21h                           ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): pisanie
```

Teraz proszę o skupienie: jaka jest różnica między

```
mov   dx,Napis_Powitalny            ;DX = adres napisu w pamięci komp.
```

a:

```
mov   dx,OFFSET Napis_Powitalny     ;DX = adres napisu w pamięci komp.
```

Hmmm... To dosyć trudne. W pierwszym przypadku rejestr DX będzie zawierać WARTOŚĆ zmiennej. W drugim ADRES zmiennej. Załóżmy, że Napis_Powitalny znajduje się w pamięci o adresie:

```
12C0h:0334h „R" = 52h
12C0h:0335h „E" = 45h
12C0h:0336h „T" = 54h
12C0h:0337h „R" = 52h
12C0h:0338h „O" = 4Fh
12C0h:0339h „P" = 50h
12C0h:033Ah „O" = 4Fh
12C0h:033Bh „N" = 4Eh
12C0h:033Ch „G" = 47h
12C0h:033Dh „$" = 24h
```

Pamiętajmy, że to tylko przykład. Te liczby heksadecymalne przy literami to faktyczne wartości owych literek w tak zwanym kodzie ASCII. Na przykład „R" ma wartość 52h, czyli 82 w systemie dziesiętnym. W pamięci komputera wszystkie teksty są przecież zapisane liczbami.

Po wykonaniu rozkazu: mov dx,Napis_Powitalny, w rejestrze DX znajdzie się wartość 4552h. Dlaczego? Bo komputer potraktuje rozkaz tak: do DX wpisz zawartość komórek pamięci o adresie 12C0h:0334h. DX ma dwa podrejestry, DL i DH, czyli może zmieścić maksymalnie dwa bajty. W DL ładuje „R", czyli 52h. W DH ładuje „E", czyli 45h. Razem daje nam to 4552h.

Jeśli jednak napiszemy: mov dx,OFFSET Napis_Powitalny, to w rejestr DX zostanie wpisana wartość 0334h, czyli adres zmiennej w pamięci. Często nazywa się go wskaźnikiem, bo wskazuje na zmienną.

Jak widać, numer ze słowem OFFSET będziemy zapewne stosować najczęściej przy zmiennych tekstowych. Przy innych częściej będziemy korzystać z „normalnej" formy (np. w grach zręcznościowych często pisze się: mov al,Liczba_Zyc).

Skompilujmy PONG003.ASM i odpalmy go. Wow! W lewym górnym rogu widzimy nasz napis! Literki są inne niż te w trybie tekstowym, a to oczywiście dlatego, że wyświetlamy je w trybie graficznym 320x200. Pierwszy widoczny efekt naszej działalności!

Estetyka przede wszystkim

Ponieważ jednak napis tytułowy pojawił nam się nie na środku, a w lewym górnym rogu, więc musimy dokonać niezbędnych poprawek. W końcu zależy nam na ładnym wyglądzie, prawda? Zróbmy tak, żeby napis pojawiał się na środku ekranu.

Moglibyśmy to skomplikować – schować kursor, ustawić go wirtualnie na środku ekranu, wyświetlić napis, a na koniec kursor przywrócić. Czasami jednak gra nie warta jest świeczki, skoro można zrobić coś prościej i łatwiej. A żeby było śmieszniej, w ogóle nie zmienimy nawet kawałka kodu! Skoro tak, zmienimy wartość zmiennej Napis_Powitalny (jak zauważyliście, zmienna się zmienia i to jest jedna z jej głównych cech; chle, chle, chle!).

Zobaczmy, co musimy zmienić, żeby napis pojawił się na środku... Gdybyśmy go np. sami chcieli wpisać w jakimś edytorze, to najpierw nacisnęlibyśmy ENTER, aż kursor dojdzie nam do środka, potem wstawilibyśmy kilka lub kilkanaście spacji i dopiero wtedy napisalibyśmy: RETROPONG. To samo zróbmy więc ze zmienną. Niech Napis_Powitalny zamiast „RETROPONG$" równa się: 0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,0Ah,0Dh,"[tu 15 spacji]","RETROPONG$"

Po kolei. Sekwencja liczb 0Ah,0Dh to dla komputera wciśnięcie ENTER (a dokładnie: zakończ linię i przejdź do następnej). Nasz niewidoczny kursor przeniósł się 10 linijek niżej (bo mamy dziesięć powtórzeń kombinacji 0Ah,0Dh). Teraz wyświetlimy 15 spacji, a potem nasz napis. Skompilujmy PONG004.ASM i odpalmy. Proszę bardzo, napis na środku ekranu... Ci, którzy chcą poeksperymentować, mogą sobie zmienić w pliku PONG004.ASM liczbę spacji albo kombinacji 0Ah,0Dh.

Piszemy grę

```
        mov     ax,0000h                ;załaduj liczbę 0000h do rejestru AX
        mov     bx,ax                   ;niech BX = AX
        mov     cx,ax                   ;niech BX = AX
        mov     dx,ax                   ;niech BX = AX
        mov     di,ax                   ;niech BX = AX
        mov     si,ax                   ;niech BX = AX

        mov     ax,cs                   ;niech AX = CS (czyli segment kodu)
        mov     ds,ax                   ;niech DS = AX (czyli niech DS = CS)
        mov     es,ax                   ;niech ES = AX (czyli niech ES = CS)
                                        ;  po wykonaniu powyższych trzech działań
                                        ;  CS=DS=ES, czyli wszystkie rejestry
                                        ;  odpowiedzialne za segmenty pamięci mają
                                        ;  ten sam adres

        mov     al,13h                  ;załaduj liczbę 13h do dolnej połówki rej. AX
        mov     ah,00h                  ;załaduj liczbe 00h do górnej połówki rej. AX
        int     10h                     ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb

        mov     ah,09h                  ;załaduj liczbe 09h do górnej połówki rej. AX
        mov     dx,OFFSET Napis_Powitalny ;DX = adres napisu w pamięci komp.
        int     21h                     ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): pisanie

        mov     ah,08h                  ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
        int     21h                     ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): czekaj na kl.

        mov     al,03h                  ;załaduj liczbe 03h do dolnej połówki rej. AX
        mov     ah,00h                  ;załaduj liczbe 00h do górnej połówki rej. AX
        int     10h                     ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb

        mov     ah,4Ch                  ;załaduj liczbę 4Ch do górnej połówki rej. AX
        int     21h                     ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): wyjdź do DOS

        TUTAJ SIĘ ZACZYNAJĄ SIĘ DANE DLA PROGRAMU (ZMIENNE, ITD.):
Napis_Powitalny:
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
        db '               '            ;15 spacji;
        db 'RETROPONG$'                 ;'$' na końcu to znak dla MS-DOS, żeby już
                                        ;skończyć pisanie
                                                                        (PONG004)
```

Bez procedur ani rusz

Program zaczyna nam się wydłużać (zawodowi programiści uśmialiby się – ich kody źródłowe często liczone są w dziesiątkach tysięcy linii). Najwyższy czas wprowadzić nowe pojęcie: procedura.

Procedura to w pewnym sensie funkcja. Nowoczesny telefon ma wiele funkcji: pamięta numery, nagrywa rozmowy na automatyczną sekretarkę, sam próbuje dodzwonić się pod zajęty numer itd. Podobnie program ma wiele funkcji: coś tam czeka na klawisz, coś tam zmienia tryb, coś tam wypisuje napis itd. Każdą z tych czynności można nazwać i zmienić ją w procedurę. Przyjrzyjmy się takiej przykładowej funkcji–procedurze i to od razu z grubej rury, bo z parametrem.

Załóżmy, że w naszym programie zmieniamy tryb z tekstowego na graficzny, a na zakończenie (program coś tam robi, ale nie jest to ważne) odwrotnie. Mamy wtedy cykl rozkazów:

```
MOV AL,03h          ;tryb tekstowy
MOV AH,00h
INT 10h
[tutaj program coś robi]
MOV AL,13h          ;tryb graficzny
MOV AH,00h
INT 10h
[zakończenie programu]
```

Zauważmy, że w obu fragmentach kodu dwie linijki się powtarzają:

```
MOV AH,00h
INT 10h
```

Nazwijmy je sobie: zmien_tryb_ekranu. Procedurę wywołujemy przez CALL, a wracamy z niej przez RET (skrót od angielskiego RETURN, czyli powrót). Napiszmy powyższy kod, zmieniając kawałek kodu na procedurę:

```
MOV AL,03h          ;tryb tekstowy
CALL zmien_tryb_ekranu
[tutaj program coś robi]
MOV AL,13h          ;tryb graficzny
CALL zmien_tryb_ekranu
[zakończenie programu]
zmien_tryb_ekranu:
MOV AH,00h
INT 10h
RET
```

Zobaczmy, co robi ten programik. Najpierw do AL wpisuje 03h. Potem skacze do procedury zmien_tryb_ekranu (program przenosi się z jednego miejsca w drugie). Teraz do AH wpisuje 00h i wykonuje przerwanie 10h. Po wykonaniu rozkazu RET program wraca w miejsce pamięci tuż za pierwszym CALL zmien_tryb_ekranu i coś tam robi. Potem wpisuje 13h do AL i znowu skacze do procedury zmien_tryb_ekranu. Wpisuje 10h do AH, wykonuje przerwanie 10h i wraca w to miejsce pamięci tuż za drugim wywołaniem procedury (drugi CALL zmien_tryb_ekranu). Skąd komputer wie, gdzie wrócić? Skomplikowana sprawa i na razie to sobie odpuścimy...
Jak widać, procedury służą głównie do dwóch celów:

a) usuwają powtarzające się fragmentu kodu (programu);
b) czynią program bardziej przejrzystym.

Zysk w powyższym przykładzie jest nie jest duży, bo procedura zmien_tryb_ekranu ma tylko trzy linijki. Dlatego nie wykorzystamy tego w naszym RETROPONGU. Przy okazji zauważcie, że nazwy zmiennych pisałem wielką literą (nawet każdy następny wyraz, np. To_Jest_Zmienna), natomiast nazwy procedur w całości małą literą (np. to_jest_procedura). A wszystko po to, żeby było łatwiej je odróżnić i aby program był czytelniejszy.

Teraz przyjrzyjmy się naszemu PONG005. Podzieliliśmy sobie odpowiednie fragmenty z PONG004 na procedury. Program niczym się nie różni, nic nie zostało dodane, żaden efekt, a tyko poustawialiśmy wszystko na swoim miejscu. Kod źródłowy stał się bardziej czytelny.

Przeanalizujmy go:

```
            call    przygotuj_rejestry
            call    ustaw_tryb_320_na_200

            mov     dx,OFFSET Napis_Powitalny   ;DX = adres napisu w pamieci komp.
            call    napisz_na_ekranie

            call    poczekaj_na_klawisz
            call    ustaw_tryb_tekstowy
            jmp     zakończ_program


            ;RÓŻNE PROCEDURY

napisz_na_ekranie:                              ;UWAGA: w rejestrze DX musi byc adres napisu!
            mov     ah,09h                      ;załaduj liczbę 09h do górnej połówki rej. AX
            int     21h                         ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): napisz
            ret

poczekaj_na_klawisz:
            mov     ah,08h                      ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
            int     21h                         ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): czekaj na kl.
            ret

przygotuj_rejestry:
            mov     ax,0000h                    ;załaduj liczbę 0000h do rejestru AX
            mov     bx,ax                       ;niech BX = AX
            mov     cx,ax                       ;niech BX = AX
            mov     dx,ax                       ;niech BX = AX
            mov     di,ax                       ;niech BX = AX
            mov     si,ax                       ;niech BX = AX

            mov     ax,cs                       ;niech AX = CS (czyli segment kodu)
            mov     ds,ax                       ;niech DS = AX (czyli niech DS = CS)
            mov     es,ax                       ;niech ES = AX (czyli niech ES = CS)
                                                ;  po wykonaniu powyższych trzech działań
                                                ;  CS=DS=ES, czyli wszystkie rejestry
                                                ;  odpowiedzialne za segmenty pamięci mają
                                                ;  ten sam adres
            ret

ustaw_tryb_320_na_200:
            mov     al,13h                      ;załaduj liczbę 13h do dolnej połówki rej. AX
            mov     ah,00h                      ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
            int     10h                         ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb
            ret

ustaw_tryb_tekstowy:
            mov     al,03h                      ;załaduj liczbę 03h do dolnej połówki rej. AX
            mov     ah,00h                      ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
            int     10h                         ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb
            ret

zakoncz_program:
            mov     ah,4Ch                      ;załaduj liczbę 4Ch do górnej połówki rej. AX
            int     21h                         ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): wyjdź do DOS

;           TUTAJ SIĘ ZACZYNAJĄ SIĘ DANE DLA PROGRAMU (ZMIENNE, ITD.):
Napis_Powitalny:
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
            db '               '                ;15 spacji;
            db 'RETROPONG$'                     ;'$' na końcu to znak dla MS-DOS, żeby już
                                                ;  skończyć pisanie
```

(PONG005)

Najpierw skaczemy do procedury przygotuj_rejestry. Przygotowujemy rejestry i wracamy do głównego programu. Wykonujemy procedurę ustaw_tryb_320_na_200, a więc zmieniamy tryb z tekstowego na graficzny. Potem wpisujemy do DX wartość wskazującą na zmienną Napis_Powitalny i z takim to ustawieniem DX skaczemy do procedury wypisującej coś na ekranie. Potem czekamy na klawisz, a potem ustawiamy z powrotem tryb tekstowy. Na koniec wykonujemy... niespodzianka! Zamiast CALL mamy rozkaz JMP... JMP to skrót od angielskiego JUMP, czyli „skocz" (CALL to dosłownie: zawołaj).

Czym różni się JMP od CALL? Otóż CALL występuje głównie w połączeniu z RET, czyli skocz na chwilę, a jak spotkasz rozkaz RET, to wracaj. JMP nie daje nam takich możliwości. On jak już skoczy, to na amen. Po prostu: skocz i zapomnij gdzie byłeś. W naszym programie skaczemy do procedury zakoncz_program. Skoro jest ostatnia, to po co dawać CALL, prawda?

Po skompilowaniu program działa tak samo jak PONG004. Różnica tkwi przecież tylko w sposobie napisania, a nie działania.

Rysujemy paletki

Zróbmy teraz coś bezpośrednio związanego z grą – narysujmy paletki. Kiedy przyjrzycie się PONG006.ASM, zauważycie, że doszły trzy nowe procedury:

```
call wyczysc_ekran
call narysuj_lewa_paletke
call narysuj_prawa_paletke
```

Zajmijmy się tą pierwszą. Chociaż wejście w tryb 320x200 automatycznie czyści ekran, my i tak napiszemy sobie procedurę czyszczącą. Znajduje się ona pod koniec programu (większość procedur ułożyłem alfabetycznie, a ta zaczyna się na „w"). Pierwszym rozkazem jest PUSH ES. Ten rozkaz nakazuje odłożyć wartość rejestru ES w miejsce zwane stosem. Będziemy go wkrótce zmieniać, więc dlatego na początku procedury odkładamy sobie „stare" ES na stos. I tu uwaga: stos działa podobnie jak np. stos książek. Załóżmy, że odkładamy na bok „Hrabiego Monte Christo", potem „Winnetou", a na koniec „Kubusia Puchatka". Teraz, jeśli chcielibyśmy dostać się do „Hrabiego...", musielibyśmy najpierw podnieść „Kubusia Puchatka", a potem „Winnetou". Dlatego, jeśli napiszemy:

```
push ds
push es
```

to żeby na końcu procedury z powrotem przywrócić stare wartości, musimy napisać:

```
pop es ;odłożyliśmy go na końcu, więc zabieramy najpierw
pop ds ;(PUSH znaczy odłóż, POP znaczy pobierz)
```

Teraz wróćmy do czyszczenia ekranu. Unikaliśmy segmentów jak ognia, ale niestety, teraz musimy zrobić wyjątek. Otóż, pamięć wideo, czyli specjalna pamięć karty graficznej, mieści się w segmencie A000h. Oznacza to, że jeśli wpiszemy jakąś wartość w segment A000h, to zobaczymy efekt bezpośrednio na ekranie! Tryb graficzny 320x200, którego używamy, jest bardzo prosty – lewy górny piksel ekranu to komórka pamięci A000h:0000h, zaś prawy dolny, ostatni piksel to A000h:F9FFh (F9FFh to 63999 dziesiętnie, od 0 do 63999 mamy 64000 bajtów, a przecież 320x200 to właśnie 64000).

Wartość A000h wpisujemy do rejestru segmentu ES nie bezpośrednio, ale za pomocą rejestru AX (taki ten PeCet już jest głupi). Najpierw wpisujemy A000h do AX, a potem AX do ES. Po-

tem ustawiamy BX na zero, bo przecież będziemy czyścić ekran od początku. I teraz ważna instrukcja:

```
mov byte ptr es:[bx],00h
```

Oznacza ona: wpisz w adres ES:BX liczbę zero. Dosłownie, po angielsku wyglądałaby tak: MOVE 00h TO BYTE AT POINTER ES:BX, czyli po polsku: WPISZ 00h DO BAJTU O ADRESIE ES:BX. Następnie zwiększamy BX o jeden (żeby wskaźnik ustawił się na następną komórkę ekranu). Kolejny rozkaz porównuje wartość po przecinku z wartością przed przecinkiem, czyli w naszym przypadku 64000 z BX; na tej liczbie musimy skończyć czyszczenie ekranu (jak już się zapewne zorientowaliście, czyścimy liczbą 00h, czyli zwykłym zerem). Wynik takiego porównania ustawia znacznik...

A co to za cholera, ten znacznik? Otóż w PC jest takie „cuś", zwane znacznikami. Jest to specjalny rejestr zwany F. Znaczników jest kilka, ale dwa najważniejsze to Z i C. Z oznacza, ni mniej ni więcej, tylko zero – jeśli wynik ostatniej operacji arytmetycznej był równy zero, to znacznik ten będzie się równał 1 (potwierdza ten fakt). Jeśli był inny niż zero, to znacznik będzie się równał 0 (w ten sposób nie potwierdza zera). Drugi znacznik – C (ang. „carry", czyli przeniesienie) będzie równy 1, jeśli wynik ostatniej operacji był mniejszy od zera, na przykład od 100 odejmiemy 101. Jeśli operacja była „normalna", na przykład 99 + 3 – 2, to C będzie równy zero.


```
            call    przygotuj_rejestry
            call    ustaw_tryb_320_na_200

            mov     dx,OFFSET Napis_Powitalny   ;DX = adres napisu w pamięci komp.
            call    napisz_na_ekranie

            call    poczekaj_na_klawisz
            call    wyczysc_ekran
            call    narysuj_lewa_paletke
            call    narysuj_prawa_paletke
            call    poczekaj_na_klawisz
            call    ustaw_tryb_tekstowy
            jmp     zakoncz_program

            ;RÓŻNE PROCEDURY
napisz_na_ekranie:                              ;UWAGA: w rejestrze DX musi byc adres napisu!
            mov     ah,09h                      ;załaduj liczbę 09h do górnej połówki rej. AX
            int     21h                         ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): napisz
            ret
narysuj_lewa_paletke:
            mov     ax,Wysokosc_Ekranu/2        ;po to, by paletka była prawie pośrodku
            mov     cx,Szerokosc_Ekranu         ;niech CX = szerokość ekranu (200)
            mul     cx                          ;pomnóż AX * CX i zapisz wynik w AX
            mov     di,ax                       ;DI = AX, czyli DI = adres w pamięci wideo
            add     di,Margines                 ;dodajmy margines, żeby nie było całkiem z brzegu
            call    narysuj_paletke             ;w DI mamy ustawienia ekranu dla lewej paletki
            ret
narysuj_prawa_paletke:
            mov     ax,Wysokosc_Ekranu/2        ;po to, by paletka była prawie pośrodku
            mov     cx,Szerokosc_Ekranu         ;niech CX = szerokość ekranu (200)
            mul     cx                          ;pomnóż AX * CX i zapisz wynik w AX
            mov     di,ax                       ;DI = AX, czyli DI = adres w pamięci wideo
            add     di,Szerokosc_Ekranu         ;przesuńmy się w prawo
            sub     di,Margines                 ;odejmijmy margines, żeby nie było całkiem z brzegu
            sub     di,Szerokosc_Paletki        ;odejmijmy jeszcze szerokość paletki
            call    narysuj_paletke             ;w DI mamy ustawienia ekranu dla prawej paletki
            ret
narysuj_paletke:                                ;UWAGA! W DI musi być adres w pamięci wideo
            push    es                          ;odłóż ES na stos
            mov     ax,0A000h                   ;AX = segment pamięci karty wideo
            mov     es,ax                       ;ES = AX, czyli ES = segment pamięci karty wideo
            mov     cx,Wysokosc_Paletki         ;wiadomo, niech CX = wysokość paletki
rysuj_paletke:
            push    cx                          ;zapamietaj CX (odłóż na stos)
            mov     cx,Szerokosc_Paletki        ;a teraz niech CX = szerokość paletki
rysuj_linie_paletki:
            mov     byte ptr es:[di],Zielony    ;narysuj zielony piksel
            inc     di                          ;zwiększ DI o 1 (czyli DI = DI + 1)
            loop    rysuj_linie_paletki         ;zmiejsz CX o 1, a jeśli jest większy od 0, skocz do linii
; rysuj_linie_paletki
            pop     cx                          ;przywróć CX ze stosu (czyli CX = wysokosc p.)
            add     di,Szerokosc_Ekranu         ;dodaj do DI szerokość ekranu
            sub     di,Szerokosc_Paletki        ;...i odejmij szerokość paletki
            loop    rysuj_paletke               ;CX = CX - 1, i jesli CX > 0, to skocz
            pop     es                          ;pobierz ES ze stosu (czyli przywróć wartosc)
            ret
poczekaj_na_klawisz:
            mov     ah,08h                      ;załaduj liczbe 08h do górnej połówki rej. AX
            int     21h                         ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): czekaj na kl.
            ret
```

Jak w PeCecie wynik może być mniejszy od zera, skoro bajty mogą być liczbami od 0 do 255, a słowa od 0 do 65535? Otóż, jeśli najwyższy (główny) bit bajtu lub słowa będzie równy 1, to liczba jest ujemna. Kilka przykładów:

11111111b to albo 255 (normalnie), albo –127
10000001b to albo 129 (normalnie), albo –1
00000011b to zawsze 3 (w obu systemach)
10000011b to albo 131 (normalnie), albo –3

Znaczniki zawsze reagują tak, jakbyśmy pracowali w trybie liczb dodatnich i ujemnych. Jeśli więc np. do AX wpiszemy wynik odejmowania 99 – 100, to rejestr ów będzie równy –1, czyli 10000001 (81h), znacznik Z będzie równy 0, a C będzie równy 1.

Jeden z rozkazów, konkretnie rozkaz NEG, zamienia liczbę dodatnią na ujemną i odwrotnie (przykład: NEG AX).

```
przygotuj_rejestry:
            mov     ax,0000h                ;załaduj liczbę 0000h do rejestru AX
            mov     bx,ax                   ;niech BX = AX
            mov     cx,ax                   ;niech BX = AX
            mov     dx,ax                   ;niech BX = AX
            mov     di,ax                   ;niech BX = AX
            mov     si,ax                   ;niech BX = AX
            mov     ax,cs                   ;niech AX = CS (czyli segment kodu)
            mov     ds,ax                   ;niech DS = AX (czyli niech DS = CS)
            mov     es,ax                   ;niech ES = AX (czyli niech ES = CS)
                                            ;  po wykonaniu powyższych trzech działań
                                            ;  CS=DS=ES, czyli wszystkie rejestry
                                            ;  odpowiedzialne za segmenty pamięci mają
                                            ;  ten sam adres
            ret

ustaw_tryb_320_na_200:
            mov     al,13h                  ;załaduj liczbę 13h do dolnej połówki rej. AX
            mov     ah,00h                  ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
            int     10h                     ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb
            ret
ustaw_tryb_tekstowy:
            mov     al,03h                  ;załaduj liczbę 03h do dolnej połówki rej. AX
            mov     ah,00h                  ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
            int     10h                     ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb
            ret
wyczysc_ekran:
            push    es                      ;odłóż ES na stos
            mov     ax,0A000h               ;AX = segment pamięci karty wideo
            mov     es,ax                   ;ES = AX, czyli ES = segment pamięci karty w.
            mov     bx,0000h                ;wpiszmy zero do BX
wpisuj_zera:
            mov     byte ptr es:[bx],00h    ;długa instrukcja... Oznacza: wpisz 00h
                                            ;w komórkę pamięci o adresie ES:BX
            inc     bx                      ;zwieksz BX o 1
            cmp     bx,64000                ;porównaj BX z liczbą 64000. Liczba ta to
                                            ;  dlugosc segmentu karty wideo. Inaczej
                                            ;  „sprawdz, czy BX doszedl juz do konca?"
            jnz     wpisuj_zera             ;jesli BX < 64000, to ciaglo wpisuj
            pop     es                      ;pobierz ES ze stosu (czyli przywróć wartość)
            ret
zakoncz_program:
            mov     ah,4Ch                  ;załaduj liczbę 4Ch do górnej połówki rej. AX
            int     21h                     ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): wyjdz do DOS

;           TUTAJ SIĘ ZACZYNAJĄ SIĘ DANE DLA PROGRAMU (ZMIENNE, ITD.):
Napis_Powitalny:
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db 0Ah,0Dh                      ;skocz do następnej linii;
            db '               '            ;15 spacji;
            db 'RETROPONG$'                 ;'$' na końcu to znak dla MS-DOS, żeby już
                                            ;  skończyć pisanie

Zielony                                     equ 032
Szerokosc_Ekranu                            equ 320
Wysokosc_Ekranu                             equ 200
Margines                                    equ  20
Szerokosc_Paletki                           equ   6
Wysokosc_Paletki                            equ  30
                                                                        (PONG0006)
```

Wróćmy do programu. Rozkaz:

```
jnz wpisuj_zera
```

oznacza – skocz, jeśli znacznik Z jest równy 0 (czyli ostatnia operacja arytmetyczna nie była równa zero). Mamy też inne skoki, np. JC, JZ, JNC itp. I teraz, jeśli wynik porównania BX z 64000 jest różny od zera (czyli wartości te nie są sobie równe), to zostanie wykonany skok. Jeśli BX i 64000 będą sobie równe, to skok nie zostanie wykonany i program będzie toczył się dalej.

Co się stanie, jeśli zostanie wykonany skok? Ano, wrócimy do miejsca, które nazwałem wpisuj_zera. Jak widać, jest to swego rodzaju mutacja procedury. W tym miejscu w aktualną wartość ES:BX zostanie wpisane zero, BX zwiększy się o jeden itd. Zobaczmy, jak to będzie działać:

BX = 0000h, czyli wpisz w ES:0000h liczbę 0
zwiększ BX o 1 (BX = 0001h)
czy BX = 64000 (czy 0001 = 64000)?
Nie?... To powtarzamy:
BX = 0001h, czyli wpisz w ES:0001h liczbę 0
zwiększ BX o 1 (BX = 0002h)
czy BX = 64000 (czy 0002 = 64000)?
Nie?... To powtarzamy:
...i tak dalej, aż do momentu, gdy BX = 64000.
Brawo! Oto poznaliśmy pętlę...

Reszta procedury jest już banalna. POP ES przywraca nam starą wartość rejestru segmentowego ES, a RET wraca z procedury. Przejdźmy więc do rysowania paletek. Mamy trzy procedury:

```
narysuj_lewa_paletke
narysuj_prawa_paletke
narysuj_paletke
```

Z tej ostatniej korzystają dwie pierwsze – przygotowują pewne parametry i skaczą do wspólnej procedury narysowania paletki. Procedura rysująca lewą paletkę oblicza sobie adres w pamięci wideo, gdzie ma rysować paletkę, zaś procedura rysująca prawą paletkę robi dla swoich potrzeb analogiczne obliczenia.

Mam nadzieję, że umiecie już tyle, by jako komentarz do rysowania paletek wystarczyło wam jedynie wytłumaczenie nowych instrukcji: MUL, ADD, SUB i LOOP.

MUL [jakiś rejestr] mnoży rejestr AX razy [jakiś rejestr] i wynik zapisuje w AX. Na przykład, gdy AX = 7, a DX = 8, to MUL DX zapisuje w AX wartość 56.

ADD i SUB to podobne instrukcje. ADD dodaje, a SUB odejmuje wartość po przecinku od wartości przed przecinkiem i zapisuje to w owej wartości przed przecinkiem. Na przykład, gdy AX = 7 a DX = 8, to wynikiem ADD AX,DX będzie AX = 15, zaś SUB AX,DX będzie równe –1.

LOOP to bardzo sprytna instrukcja, przydatna w budowaniu pętli. LOOP oznacza: zmniejsz CX o jeden i jeśli wciąż nie ma zera, to skocz do podanego miejsca. Na przykład, nasza procedura do czyszczenia ekranu mogłaby wyglądać (w swojej najważniejszej części) tak:

```
mov bx,0000h
mov cx,64000
wpisuj_zera:
mov byte ptr es:[bx],00h
inc bx
loop wpisuj_zera
[reszta programu]
```

Ostatnia rzecz w tym rozdziale to stałe. Mamy już zmienne, więc dlaczego nie wymyślić stałych? Stała to taka zmienna, która jest stała (chle, chle, chle!). Oznacza się ją przez wpisanie nazwy, a potem słowa EQU (skrót od ang. „equals", czyli „równa się") i wartości. Na przykład:

```
Dobra_Ilosc_Pieniedzy EQU 1000000
Zla_Ilosc_Pieniedzy EQU 0
```

Po co stosuje się stałe? Ano zobaczmy – nasze paletki mają szerokość równą 6 (Szerokosc_Paletki EQU 6). Gdybyśmy chcieli sobie pewnego dnia zmienić ową szerokość i zrobić paletki chudsze (np. o szerokości 4), to musielibyśmy szukać po całym programie, gdzie tę szóstkę zapisaliśmy... A tak, szukamy w danych stałą Szerokosc_Paletki i zmieniamy jej wartość (Szerokosc_Paletki EQU 4). Od tego momentu program automatycznie i wszędzie zastąpi szóstkę czwórką! Tak więc, wszystkie wartości, których program sam nie zmienia (to znaczy nie modyfikuje, np. Liczba_Zyc), powinniśmy zapisywać jako stałe. Zwiększa to bezpieczeństwo i czytelność programu.

Po skompilowaniu widzimy, że nasz program – po wypisaniu nazwy gry – wyświetla dwie nieruchome, zielonkawe paletki. Hurra!

Mała apokalipsa

PONG007 jest bardzo ważny: dodajemy przerwanie klawiatury. Niestety, problem przerwań (m.in. właśnie przerwania klawiatury) jest na tyle skomplikowany, że musimy go sobie całkowicie odpuścić. Będziecie mi musieli po prostu uwierzyć na słowo... Wytłumaczę jednak podstawowe zasady.

```
        call    ustaw_nowe_przerwanie_klawiatury
        call    przygotuj_rejestry
        call    ustaw_tryb_320_na_200

        mov     dx,OFFSET Napis_Powitalny   ;DX = adres napisu w pamieci komp.
        call    napisz_na_ekranie

        call    poczekaj_na_spacje
        call    wyczysc_ekran
        call    narysuj_lewa_paletke
        call    narysuj_prawa_paletke
        call    poczekaj_na_spacje
        call    przywroc_stare_przerwanie_klawiatury
        call    ustaw_tryb_tekstowy
        jmp     zakoncz_program

;ROZNE PROCEDURY
napisz_na_ekranie:                          ;UWAGA: w rejestrze DX musi być adres napisu!
        mov     ah,09h                      ;zaladuj liczbę 09h do gornej połowki rej. AX
        int     21h                         ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): napisz
        ret
narysuj_lewa_paletke:
        mov     ax,Wysokosc_Ekranu/2        ;po to, by paletka była prawie pośrodku
        mov     cx,Szerokosc_Ekranu         ;niech CX = szerokość ekranu (200)
        mul     cx                          ;pomnóż AX * CX i zapisz wynik w AX
        mov     di,ax                       ;DI = AX, czyli DI = adres w pamieci video
        add     di,Margines                 ;dodajmy margines, żeby nie było całkiem
                                            ;z brzegu
        call    narysuj_paletke             ;w DI mamy ustawienia ekranu dla lewej
                                            ;  paletki
        ret

narysuj_prawa_paletke:
        mov     ax,Wysokosc_Ekranu/2        ;po to, by paletka była prawie pośrodku
        mov     cx,Szerokosc_Ekranu         ;niech CX = szerokość ekranu (200)
        mul     cx                          ;pomnóż AX * CX i zapisz wynik w AX
        mov     di,ax                       ;DI = AX, czyli DI = adres w pamieci video
        add     di,Szerokosc_Ekranu         ;przesuńmy się w prawo
        sub     di,Margines                 ;odejmijmy margines, żeby nie było całkiem
                                            ;z brzegu
        sub     di,Szerokosc_Paletki        ;odejmijmy jeszcze szerokosc paletki
        call    narysuj_paletke             ;w DI mamy ustawienia ekranu dla prawej
                                            ;  paletki
        ret

narysuj_paletke:                            ;UWAGA! W DI musi być adres w pamieci wideo
        push    es                          ;odłóż ES na stos
        mov     ax,0A000h                   ;AX - segment pamieci karty wideo
        mov     es,ax                       ;ES = AX, czyli ES = segment pamieci karty w.
        mov     cx,Wysokosc_Paletki         ;wiadomo, niech CX = wysokość paletki
```

Piszemy grę

Kiedy naciskamy jakiś klawisz, wykonane zostaje tzw. przerwanie klawiatury. Jest to przerwanie hardware'owe (sprzętowe), a nie software'owe (programowe), więc różni się od tego, co poznaliśmy do tej pory. W każdym razie to przerwanie zostaje wykonane zarówno, gdy naciśniemy klawisz, jak i wtedy, gdy go puścimy. Jeśli chcemy, aby nasz program był poważny, musimy mieć własne przerwanie klawiatury.

W pierwszej wersji zrobimy takie przerwanie, które do zmiennej Kod_Klawisza zapisze kod wciskanego klawisza. Procedury:

```
ustaw_nowe_przerwanie_klawiatury
przywroc_stare_przerwanie_klawiatury
```

wykonują swoje oczywiste funkcje, korzystając z funkcji MS-DOS (programowe przerwanie INT 21h).

Nową procedurą jest też: poczekaj_na_spacje. Jej rola jest oczywista i nie korzystamy już z żadnych nowych instrukcji. Ciekawostkę stanowi tylko rozwiązanie, dzięki któremu procedura nie pozwala na wyjście, kiedy nadal wciśnięty jest ten sam klawisz. Na przykład, naciskamy spację i program czuje, że naciskamy ją non-stop. Innymi słowy, nasz program się zaczyna, my naciskamy spację, rusza procedura poczekaj_na_spacje, program coś tam robi i sprawdza, czy naciskamy spację po raz drugi. Wydaje mi się, że tak, bo my wciąż trzymamy spację; wszystko dzieje się tak błyskawicznie! Zastosowany trik jest bardzo prosty – procedura w pewnym miejscu krąży w kółko tak długo, aż puścimy klawisz i naciśniemy go jeszcze raz. Ponadto sprawdza, czy naciśniętym klawiszem była właśnie spacja.

```
rysuj_paletke:
            push      cx                        ;zapamietaj CX (odłóż na stos)
            mov       cx,Szerokosc_Paletki      ;a teraz niech CX = szerokość paletki

rysuj_linie_paletki:
            mov       byte ptr es:[di],Zielony  ;narysuj zielony piksel
            inc       di                        ;zwieksz DI o 1 (czyli DI = DI + 1)
            loop      rysuj_linie_paletki       ;zmiejsz CX o 1, a jeśli wciąż jest
                                                ; większy od 0, to skocz do linii
                                                ; rysuj_linie_paletki
            pop       cx                        ;przywróć CX ze stosu (czyli CX = wysokość p.)

            add       di,Szerokosc_Ekranu       ;dodaj do DI szerokość ekranu
            sub       di,Szerokosc_Paletki      ;...i odejmij szerokość paletki
            loop      rysuj_paletke             ;CX = CX - 1, i jeśli CX > 0, to skocz

            pop       es                        ;pobierz ES ze stosu (czyli przywróć wartość)
            ret

nowe_przerwanie_klawiatury:
            pushf                               ;odłóż na stos znaczniki
            push ax                             ;...i rejestr AX
            in   al,60h                         ;pobierz od komputera kod wciśnietego klawisza
            mov  cs:Kod_Klawisza,al             ;...i zapisz to w zmiennej Kod_Klawisza
            in   al,61h                         ;to jest cykl instrukcji, którego nie trzeba
            mov  ah,al                          ;  rozumiec (sam go nie rozumiem), ale
            or   al,80h                         ;  w każdym razie jest potrzebny, by komputer
            out  61h,al                         ;  mógł wrócić do normalnej pracy i
            xchg ah,al                          ;  przygotowac się na nastepny odczyt
            out  61h,al                         ;  kolejnego klawisza (w przyszłości)
            nop                                 ;nic nie rob przez chwilę, żeby komputer
            nop                                 ;  doszedł do siebie po takiej serii rozkazów
            nop                                 ;  korzystających z portów
            nop
            nop
            nop
            mov  al,20h                         ;daj komputerowi znak, że zaraz będzie koniec
            out  20h,al                         ;  przerwania
            pop  ax                             ;pobierz ze stosu rejestr AX
            popf                                ;...i znaczniki
            iret                                ;zakończ przerwanie

poczekaj_na_spacje:
            mov       al,Kod_Klawisza           ;AL = kod jakiegoś wciśnietego klawisza
wciaz_ten_sam_klawisz:
            cmp       al,Kod_Klawisza           ;czy AL = kod obecnie wciskanego klawisza?
            jz        wciaz_ten_sam_klawisz     ;...tak długo jak tak, krąż w kółko

            cmp       Kod_Klawisza,Spacja       ;czy teraz wciśnięty klaw. to spacja?
            jnz       poczekaj_na_spacje        ;...jeśli nie, to zabawa od nowa
            ret

przygotuj_rejestry:
            mov       ax,0000h                  ;załaduj liczbę 0000h do rejestru AX
            mov       bx,ax                     ;niech BX = AX
            mov       cx,ax                     ;niech DX = AX
```

```
                mov     dx,ax                       ;niech BX = AX
                mov     di,ax                       ;niech BX = AX
                mov     si,ax                       ;niech BX = AX

                mov     ax,cs                       ;niech AX = CS (czyli segment kodu)
                mov     ds,ax                       ;niech DS = AX (czyli niech DS = CS)
                mov     es,ax                       ;niech ES = AX (czyli niech ES = CS)
                                                    ;  po wykonaniu powyższych trzech działań
                                                    ;  CS=DS=ES, czyli wszystkie rejestry
                                                    ;  odpowiedzialne za segmenty pamięci mają
                                                    ;  ten sam adres
                ret

przywroc_stare_przerwanie_klawiatury:
                push ds                             ;odłóż DS (bo zaraz zostanie zmienione)
                mov  dx,word ptr cs:Wektor_Do_Starego_Przerwania
                mov  bx,word ptr cs:Wektor_Do_Starego_Przerwania-2
                mov  ds,bx
                mov  ax,2509h                       ;...czyli DS:AX to adres starego przerwania
                int  21h                            ;MS-DOS: ustaw przerwanie
                pop  ds                             ;odtwórzmy DS
                ret

ustaw_nowe_przerwanie_klawiatury:
                push    es                          ;odłóż ES (bo zaraz zostanie zmienione)
                mov     ax,3509h                    ;wykonaj przerwanie MS-DOS, które w ES:BX
                int     21h                         ;  poda wartość obecnego, starego prz.klaw.
                mov     word ptr cs:Wektor_Do_Starego_Przerwania,bx
                mov     word ptr cs:Wektor_Do_Starego_Przerwania+2,es
                pop     es                          ;przywróć ES (odtwarzamy to stare, z początku
                                                    ;  procedury (powinno być równe CS);
                mov     dx,OFFSET nowe_przerwanie_klawiatury
                mov     ax,2509h                    ;MS-DOS: ustaw nowe przerwanie o adresie DS:DX
                int     21h                         ;  (jak pamiętamy DS=CS);
                ret

ustaw_tryb_320_na_200:
                mov     al,13h                      ;załaduj liczbę 13h do dolnej połówki rej. AX
                mov     ah,00h                      ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
                int     10h                         ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb
                ret

ustaw_tryb_tekstowy:
                mov     al,03h                      ;załaduj liczbę 03h do dolnej połówki rej. AX
                mov     ah,00h                      ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
                int     10h                         ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb
                ret

wyczysc_ekran:
                push    es                          ;odłóż ES na stos
                mov     ax,0A000h                   ;AX = segment pamięci karty video
                mov     es,ax                       ;ES = AX, czyli ES = segment pamięci karty w.
                mov     bx,0000h                    ;wpiszmy zero do BX
wpisuj_zera:
                mov     byte ptr es:[bx],00h        ;długa instrukcja... Oznacza: wpisz 00h
                                                    ;w komórkę pamięci o adresie ES:BX
                inc     bx                          ;zwiększ BX o 1
                cmp     bx,64000                    ;porównaj BX z liczbą 64000. Liczba ta to
                                                    ;  długość segmentu karty wideo. Inaczej
                                                    ;  „sprawdź, czy BX doszedł już do końca?"
                jnz     wpisuj_zera                 ;jeśli BX < 64000, to ciągle wpisuj
                pop     es                          ;pobierz ES ze stosu (czyli przywróć wartość)
                ret

zakoncz_program:
                mov     ah,4Ch                      ;załaduj liczbę 4Ch do górnej połówki rej. AX
                int     21h                         ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): wyjdź do DOS

;               TUTAJ SIĘ ZACZYNAJĄ DANE DLA PROGRAMU (ZMIENNE, ITD.);
Napis_Powitalny:
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db 0Ah,0Dh                          ;skocz do następnej linii;
                db '               '                ;15 spacji;
                db 'RETROPONG$'                     ;'$' na końcu to znak dla MS-DOS, żeby już
                                                    ;  skończyć pisanie
Zielony                                             equ 032
Szerokosc_Ekranu        equ 320
Wysokosc_Ekranu         equ 200
Margines                equ  20
Szerokosc_Paletki       equ   6
Wysokosc_Paletki        equ  30
Kod_Klawisza            db 0                        ;the data byte for key code
Wektor_Do_Starego_Przerwania                        dd ?
Escape                                              equ  1
Spacja                                              equ 57
```

(PONG0007)

Pierwszy ruch

Listing zaczyna się nam niebezpiecznie powiększać, więc zamiast drukować go jeszcze 8 razy, podam tylko komentarze. Wszystkie źródła znajdują się na SECRET SERVICE CD'42, natomiast na końcu artykułu zamieszczony jest gotowy, stuprocentowy listing. Posiłkując się kolejnymi rozdziałami można z powodzeniem zanalizować dalszy rozwój gry.

Ósme podejście do RETROPONGA związane jest z nadaniem paletkom ruchu. Na początek kosmetyka: likwidujemy osobne procedury dla rysowania lewej i prawej paletki i robimy z nich jedną wspólną (narysuj_paletki_na_ekranie). Likwidujemy także drugie czekanie na spację, zamiast tego program sprawdzi, czy naciśnięty został klawisz Escape. Zabawne że w zasadzie, mimo kilku nowych procedur, wykorzystujemy tylko jedno nowe polecenie: REP STOSW (w procedurze wyczysc_ekran_szybko, napisanej specjalnie do błyskawicznego czyszczenia ekranu). Tak naprawdę REP STOSW to dwie instrukcje w jednej. STOSW oznacza: wpisz AX w słowo o adresie DS:DI, po czym zwiększ DI o 2 (istnieje też polecenie STOSB, które wpisuje AL do bajtu DS:DI, a potem DI zwiększa się o 1). REP to taki sprytny rozkaz, który mówi: powtórz rozkaz występujący po słowie REP [CX] razy (taki niby licznik w rejestrze CX).

Teraz przejdźmy do kwestii najważniejszej – głównej pętli gry. Trudno w to uwierzyć, ale WSZYSTKIE gry działają na tej samej zasadzie – mają jedną główną pętlę, w której analizowane są wszystkie możliwości. Nasza pętla rozpoczyna się etykietą: wlasciwa_gra i wykonuje następujące czynności:
– bada, jaki klawisz właśnie został/jest wciśnięty;
– jeśli był to Escape, to koniec gry;
– jeśli nie, to następuje reakcja zależna od klawisza (np. rusz lewą paletką);
– czeka na przerwanie pionowe (o tym za chwilę);
– czyści ekran;
– rysuje na nim paletki (z ewentualnie nową pozycją na ekranie);
– ...i tak w kółko.

Uporajmy się najpierw z przerwaniem pionowym. Otóż, aby uzyskać efekt „czystego" rysowania na ekranie, trzeba wykorzystać moment, kiedy kineskop monitora właśnie przestał odświeżać ekran. Każdy elektronik wie, że w trybie 320x200 większość monitorów rysuje obraz 70 razy na sekundę. Jeżeli utrafimy w moment, gdy właśnie jest przerwa w odświeżaniu, to podczas rysowania nigdy nie pojawią się żadne śmiecie. Każda gra wykorzystuje ten efekt. Ogólnie rzecz biorąc, procedurę poczekaj_na_przerwanie_pionowe powinniśmy odpalać przed innymi procedurami rysującymi coś na ekranie monitora.

A teraz pozostałe dwie procedury, które dotyczą sterowania paletkami. Założyłem sobie, że za lewą paletkę odpowiadają klawisze A i Z, a za prawą K i M.

Pierwsza z procedur to: zbadaj_jaki_klawisz_wcisniety. Zapisuje ona w nowych zmiennych, czy jakiś klawisz został wciśnięty, czy też nie. Jeśli tak, to nadajemy zmiennej wartość 1, a jeśli nie – wartość 0.

Druga procedura: zareaguj_w_zaleznosci_od_klawisza – zmienia pozycję paletki (jej współrzędną Y), jeśli został naciśnięty jakiś klawisz. Sam kod jest prosty, jedynym kłopotem jest ewentualny wyjazd paletki poza ekran (np. ktoś zawzięcie trzyma klawisz A, czyli do góry, paletka wychodzi poza ekran, a program się zawiesza). Można temu zapobiec, a zasada działania jest prosta: jeśli po wykonaniu operacji arytmetycznej (np. zwiększ współrzędną Y o 2) paletka miałaby wyjść poza ekran, to nie dopuść do tego (dokładniej, nie zapisuj wyniku owego działania w zmiennej opisującej działanie paletki).

I jeszcze krótko o poznanych rozkazach skoków warunkowych (JZ, JNZ, JC, JNC). Często przydadzą nam się skoki JAE i JLE. Pierwszy mówi: skocz, jeśli większy lub równy. Drugi: skocz, jeśli mniejszy lub równy.

Buforomania

Bufor to jedno z pojęć na stałe goszczących w słowniku programisty. Bufor to pewien obszar pamięci, wykorzystywany do różnych operacji, przeważnie związanych z rysowaniem lub liczeniem. Definiujemy go sobie w sekcji zmiennych tak:

```
Bufor db 64000 dup(0)
```

To tajemnicze db 64000 dup(0) oznacza: 64000 razy duplikuj bajt o wartości 0. Robimy więc bufor o długości 64000 bajtów, wypełniony zerami.

Ponieważ nie dochodzi nam właściwie żaden nowy rozkaz (MOVSW jest wytłumaczony w listingu), skupmy się tylko na ogólnej zasadzie działania bufora. Sprawa jest prostsza niż się wydaje – rysujemy wszystko, czego gra potrzebuje (np. paletki, punkty, linie boiska itd.) w buforze, a potem wszystko „hurtem" (czyli cały bufor) rysujemy na ekranie. Po co taki zabieg? Ano po to, by nie bawić się z ekranem i wykonywać wszystkie operacje w pamięci (i szybciej, i lepiej). Na końcu, kiedy bufor jest już przygotowany, wysyłamy go na ekran. Na razie jeszcze nie widać zalet tego rozwiązania, ale już wkrótce stanie się to jasne (zauważmy, że nie trzeba już czyścić ekranu – bufor zajmuje cały ekran i automatycznie zapisuje go w całości cały czas, każdorazowo zamazując to, co było pod spodem).

Ach, te klawisze!...

Znowu rozdział dla wytrwałych, gdyż musimy nieco skomplikować przerwanie klawiatury. Przypatrzmy się poprzedniej wersji gry: jeśli lewa paletka jechała do góry, a w tym czasie ktoś nacisnął jakiś klawisz ruchu prawej paletki, lewa zatrzymywała się w miejscu! Program potrafił obsłużyć tylko jeden klawisz na raz. Jeśli odpowiednio zmienimy przerwanie, wszystko się ułoży. Wykorzystamy tylko fakt, że przerwanie ma miejsce zarówno wtedy, gdy naciskamy klawisz, jak i wtedy, gdy go puszczamy. Ponieważ poprzednio nie analizowałem przerwania klawiatury, tym razem także tego nie zrobię, by nie mącić wam w głowie. Powiem tylko, że nastąpiły pewne zmiany w kodzie:

– procedura zbadaj_jaki_klawisz_wcisniety została wsadzona w procedurę przerwania;
– zlikwidowano zmienną Kod_Klawisza (już nie była potrzebna);
– wycięto czekanie na spację (na początku czeka na dowolny klawisz, a potem na Esc.) – ponieważ nie ma zmiennej Kod_Klawisza i trzeba było temu jakoś zaradzić.

Piłeczka na stół

W PONG011 wprowadzamy piłeczkę. Procedura jej rysowania jest banalna, więc oszczędźmy sobie miejsca na jej opis.

Musimy jednak wprawić ją w ruch. Zakładamy, że będzie poruszać się w czterech kierunkach (skosy pod kątem 45 stopni: lewo–góra, prawo–góra, lewo–dół, prawo–dół). Wprowadzamy zmienne: Przesuniecie_X i Przesuniecie_Y. Mogą mieć wartości 1 lub –1.

jeśli Przesuniecie_X = 1, to kierunek X = prawo
jeśli Przesuniecie_X = –1, to kierunek X = lewo
jeśli Przesuniecie_Y = 1, to kierunek X = góra
jeśli Przesuniecie_Y = –1, to kierunek X = dół

Teraz pozostaje nam tylko poruszać piłką i badać, kiedy należy odbić ją od brzegu ekranu, by nie wyleciała poza jego obręb (procedura porusz_pilka). Ponadto na początku programu skaczemy do małej, ale zacnej procedurki, która wylosuje nam początkowe przesunięcia piłki (wylosuj_przesuniecia). Dzięki temu gra za każdym razem będzie się zaczynała od innego ruchu piłeczki. Procedura korzysta z przerwania DOS podającego aktualny czas, który przecież przy każdym uruchomieniu gry będzie inny, czyli da nas praktycznie losowy.

Nowe polecenie to TEST. Jak wiadomo z matematyki i logiki, możemy mieć dwie operacje na zerach i jedynkach: AND („i") lub OR („lub"). Istnieje też operacja XOR („specjalne lub"), ale ona nie będzie nam teraz potrzebna. Poniższa tabliczka podaje wszystkie możliwości:

0 AND 0 = 0 0 OR 0 = 0
0 AND 1 = 0 0 OR 1 = 1
1 AND 0 = 0 1 OR 0 = 1
1 AND 1 = 1 1 OR 1 = 1

TEST [cos1],[cos2] wykonuje to samo polecenie co AND [cos1],[cos2], tyle że wynik nie jest zapisywany w [cos1] (w przypadku AND jest). Funkcje TEST, AND, OR i XOR operują na bitach, ponieważ bit to 1 lub 0, więc mamy równe szanse na wylosowanie każdego kierunku.

PING-PONG

Już w poprzedniej wersji było widać, że piłeczka przelatuje przez paletki. Przesuwamy je więc na brzeg ekranu (wycinamy stałą Margines) i piszemy procedurę, która sprawdzi, czy należy odbić piłeczkę (jeśli trafiła w paletkę), czy też zakończyć program (jeśli nie trafiła). Wsadzimy to do procedury porusz_pilka. Nie dochodzą nowe rozkazy, to po prostu czysta matematyka! Zauważmy, że jeśli Y dolnego brzegu piłeczki jest większy od Y górnego brzegu paletki, to piłka wychodzi na aut. Podobnie, jeśli Y górnego brzegu piłeczki jest mniejszy od Y dolnego brzegu paletki (przypominam, że na ekranie układ współrzędnych jest inny od tego poznanego w szkole; punkt 0,0 znajduje się w górnym lewym rogu. X rośnie w prawo, a Y w dół). Jeśli żaden z tych warunków nie jest spełniony, to piłka trafia w paletkę i następuje odbicie.

Rozmaitość przyjacielem gier

Odpuśćmy sobie rozdział XIII (a więc i plik PONG013), bo to pechowa liczba. W tej części spróbujemy uatrakcyjnić grę – niech piłka odbija się pod innymi kątami niż tylko 45 stopni. W tym celu wprowadzimy nowe możliwości kombinacji przesunięć: 1,1 lub 1,2, lub 1,3, lub 2,1, lub 3,1 (plus wszystkie mutacje ujemne, np. -1,-2 lub -3,1).

Teraz także nie będziemy tworzyć nowych rozkazów (to niesamowite, ale z kilku poleceń można budować bardzo skomplikowane programy!). Powiem wam jedynie, co to jest tablicowanie. Otóż, zapisaliśmy sobie nasze wszystkie możliwe przesunięcia w tablicy o nazwie Strefy_Odbicia. Podprocedura zmien_kierunek_w_zaleznosci_od_odbicia wybiera nam z tablicy wartość w zależności od punktu paletki, w jaki trafia piłka – im bliżej brzegów paletki, tym mniejszy kąt.

Mamy następujące strefy odbicia:

jak piłka trafiła w obszar 0–3 piksele od środka paletki, to odbicie = 3,1
jak piłka trafiła w obszar 4–7 pikseli od środka paletki, to odbicie = 2,1
jak piłka trafiła w obszar 8–11 pikseli od środka paletki, to odbicie = 1,1
jak piłka trafiła w obszar 12–15 pikseli od środka paletki, to odbicie = 1,2
jak piłka trafiła w obszar 16–19 pikseli od środka paletki, to odbicie = 1,3

Kod odpowiadający za dobranie odbicia (przesunięć) w zależności od obszaru pobiera jego wartość z tablic, sprawdza, czy obszar jest właściwy, a jeśli tak, to przydziela nowe przesunięcia. Jeśli nie, pobiera następny obszar itd.

Robimy boisko

Pryszcz nad pryszcze – dodajemy jedną procedurę, która rysuje nam ładne boisko. Żadnych niespodzianek, żadnych odkryć, żadnych nowości. Tylko jedna dodatkowa procedura: narysuj_linie.

Le Grande finale!

Oto ostatni, finałowy PONG016. Dodajemy w nim to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli punktację. Kto pierwszy zdobędzie 10 punktów, wygrywa.

Narysowałem cyfry na końcu źródła (np. Cyfra_9), zaś ich adresy są opisałem w tablicy Cyfry, z której odczytujemy właściwą cyfrę na podstawie zmiennych: Punkty_Lewego i Punkty_Prawego.

Jedyną nową instrukcją jest SHL AX,1. SHL [cos],[o ile] rozkazuje przesunąć w lewo wszystkie bity [cosia] o [o ile]. Na przykład, jeśli AL = 0001100, to po SHL AL,2 będzie się równać 0110000. Tak już działa system dwójkowy, że przesunięcie liczby w lewo o jedną pozycją jest równoznaczne z pomnożeniem jej przez dwa. Dlatego SHL AX,1 to to samo, co AX=AX*2 (moglibyśmy to zapisać jako MOV BX,2 i MUL BX, ale SHL jest znacznie szybszy). Co prawda, może prościej by było zapisać to jako ADD AX,AX... W końcu to też jest AX*2...

Kompilujemy i... Dobrej zabawy!

```
; punktacja

        call    przygotuj_rejestry
        call    ustaw_tryb_320_na_200
        mov     dx,OFFSET Napis_Powitalny   ;DX = adres napisu w pamieci komp.
        mov     ah,09h                      ;zaladuj liczbe 09h do gornej polowki rej. AX
        int     21h                         ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): napisz
        call    poczekaj_na_dowolny_klawisz
        call    ustaw_nowe_przerwanie_klawiatury
        call    wyczysc_ekran
        call    ustaw_zmienne

wlasciwa_gra:
        cmp     byte ptr:Escape_Wciskany,1  ;czy gracz chce zakonczyc gre?
        jz      koniec_gry                  ;...jesli tak, to skocz do konca gry
        call    zareaguj_w_zaleznosci_od_klawisza
        call    porusz_pilka
        call    wyczysc_bufor_szybko
        call    narysuj_linie
        call    narysuj_punkty
        call    narysuj_paletki_w_buforze
        call    narysuj_pileczke
        call    poczekaj_na_przerwanie_pionowe
        call    narysuj_bufor_na_ekranie
        jmp     wlasciwa_gra                ;i w kółeczko

koniec_gry:
        call    przywroc_stare_przerwanie_klawiatury
        call    ustaw_tryb_tekstowy
        jmp     zakoncz_program

;ROZNE PROCEDURY
narysuj_bufor_na_ekranie:
        push    es                          ;odstaw ES na stos
        mov     ax,0A000h                   ;AX = adres segmentu wideo
        mov     es,ax                       ;ES = adres segmentu wideo

        mov     cx,32000                    ;ilo słów skopiowac? (32000x2=64000 bajtów)

        mov     di,0                        ;w jaki adres wpisywać?
        mov     si,OFFSET Bufor             ;od jakiego adresu zacząć?
        rep     movsw                       ;polecenie to oznacza: wykonaj CX razy
                                            ;  (czyli 64000) operacje movsw. Movsw oznacza
                                            ;  wpisz słowo spod adresu DS:[SI] do adresu
                                            ;  ES:[DI] (czyli kopiuj z jednego adresu
                                            ;  do drugiego. Po każdym wpisie DI i SI
                                            ;  zwiększają się o 2 ('w' to skrót od 'word',
                                            ;  czyli słowo (2 bajty).
        pop     es                          ;przywróć ES ze stosu
        ret
narysuj_linie:
        ;rysujemy gorna linie
        mov     al,Szary                    ;rysujemy szarym kolorem
        mov     bx,OFFSET Bufor             ;BX pokazuje na poczatek bufor
        mov     cx,Szerokosc_Ekranu         ;CX = szerokość ekranu
rysuj1: mov     byte ptr:[bx],al;wpiszmy do bufora piksel o kolorze szarym
        inc     bx                          ;ustawmy BX na nastepna komórkę pamieci
        loop    rysuj1                      ;i wykonujmy petlę
```

```
        ;rysujemy dolną linię
        mov     bx,OFFSET Bufor         ;BX pokazuje na początek bufor
        add     bx,64000                ;powędrujmy na koniec bufora
        mov     cx,Szerokosc_Ekranu     ;CX = szerokość ekranu
rysuj2: dec     bx                      ;zmiejszmy BX (rysujemy do tyłu)
        mov     byte ptr:[bx],al        ;wpiszmy do bufora piksel o kolorze szarym
        loop    rysuj2                  ;i wykonujmy pętle

        ;rysujemy naraz trzy linie pionowe
        mov     bx,OFFSET Bufor         ;BX pokazuje na początek bufor
        mov     cx,Wysokosc_Ekranu      ;CX = wysokość ekranu
rysuj3: mov     byte ptr:[bx],al        ;wpiszmy do bufora piksel o kolorze szarym
        add     bx,Szerokosc_Ekranu/2   ;skok na środek „ekranu"
        mov     byte ptr:[bx],al        ;narysuj piksel środkowej linii
        add     bx,Szerokosc_Ekranu/2-1 ;skok na koniec ekranu
        mov     byte ptr:[bx],al        ;narysuj piksel prawej linii
        inc     bx                      ;ustawmy BX na następną komórkę pamięci
        loop    rysuj3                  ;i wykonujmy pętle
        ret
narysuj_paletke:                        ;UWAGA! W DI musi być adres, w jaki wpisywać
        mov     cx,Wysokosc_Paletki     ;wiadomo, niech CX = wysokość paletki
rysuj_paletke:
        push    cx                      ;zapamiętaj CX (odłóż na stos)
        mov     cx,Szerokosc_Paletki    ;a teraz niech CX = szerokość paletki
rysuj_linie_paletki:
        mov     byte ptr:[di],Zielony   ;narysuj zielony piksel
        inc     di                      ;zwiększ DI o 1 (czyli DI = DI + 1)
        loop    rysuj_linie_paletki     ;zmniejsz CX o 1, a jeśli wciąż jest
                                        ; większy od 0, to skocz do linii rysuj_linie_paletki
        pop     cx                      ;przywróć CX ze stosu (czyli CX = wysokość p.)
        add     di,Szerokosc_Ekranu     ;dodaj do DI szerokość ekranu
        sub     di,Szerokosc_Paletki    ;...i odejmij szerokość paletki
        loop    rysuj_paletke           ;CX = CX - 1, i jeśli CX > 0, to skocz
        ret

narysuj_paletki_w_buforze:
                                        ;najpierw lewa paletka
        mov     al,byte ptr:Pozycja_Paletki_Lewej
        mov     ah,0                    ;AX = pozycja lewej paletki
        mov     cx,Szerokosc_Ekranu
        mul     cx                      ;AX = AX * CX
        mov     di,ax                   ;DI = AX, czyli DI = adres w pamieci wideo
        mov     ax,OFFSET Bufor         ;AX = (wzgledny) adres bufora w pamieci
        add     di,ax                   ;o tyle zwiekszmy DI
        call    narysuj_paletke         ;w DI mamy ustawienia ekranu dla lewej
                                        ;a potem prawa paletka
        mov     al,byte ptr:Pozycja_Paletki_Prawej
        mov     ah,0                    ;AX = pozycja prawej paletki
        mov     cx,Szerokosc_Ekranu     ;niech CX = szerokość ekranu (200)
        mul     cx                      ;pomnóż AX * CX i zapisz wynik w AX
        mov     di,ax                   ;DI = AX, czyli DI = adres w pamięci wideo
        add     di,Szerokosc_Ekranu     ;przesuńmy się w prawo
        sub     di,Szerokosc_Paletki    ;odejmijmy szerokość paletki
        mov     ax,OFFSET Bufor         ;AX = (względny) adres bufora w pamięci
        add     di,ax                   ;o tyle zwiększmy DI
        call    narysuj_paletke         ;w DI mamy ustawienia ekranu dla prawej paletki
        ret

narysuj_pileczke:
        mov     ax,word ptr:Pozycja_Pileczki_Y ;AX = Y piłeczki (z X,Y)
        mov     cx,Szerokosc_Ekranu
        mul     cx                      ;AX = AX * CX
        mov     cx,word ptr:Pozycja_Pileczki_X ;CX = X piłeczki (z X,Y)
        add     ax,cx                   ;AX = obliczona poz. piłeczki w pamięci ekranu
        mov     di,ax                   ;DI = AX, czyli DI = adres w pamięci wideo
        mov     ax,OFFSET Bufor         ;AX = (względny) adres bufora w pamięci
        add     di,ax                   ;o tyle zwiększmy DI
        mov     cx,Wysokosc_Pileczki    ;wiadomo, niech CX = wysokość piłeczki
rysuj_pileczke:
        push    cx                      ;zapamiętaj CX (odłóż na stos)
        mov     cx,Szerokosc_Pileczki   ;a teraz niech CX = szerokość piłeczki
rysuj_linie_pileczki:
        mov     byte ptr:[di],Rozowy    ;narysuj różowy piksel
        inc     di                      ;zwiększ DI o 1 (czyli DI = DI + 1)
        loop    rysuj_linie_pileczki    ;zmniejsz CX o 1, a jeśli wciąż jest
                                        ; większy od 0, to skocz do linii
                                        ; rysuj_linie_pileczki
        pop     cx                      ;przywróć CX ze stosu (czyli CX = wysokość p.)
        add     di,Szerokosc_Ekranu     ;dodaj do DI szerokość ekranu
        sub     di,Szerokosc_Pileczki   ;...i odejmij szerokość paletki
        loop    rysuj_pileczke          ;CX = CX - 1, i jeśli CX > 0, to skocz
        ret
narysuj_punkty:
        mov     di,OFFSET Bufor         ;DI pokazuje początek bufora
        add     di,Margines_Y*Szerokosc_Ekranu
        add     di,Margines_X           ;ustawiamy DI prawie przy środku ekranu
        mov     al,byte ptr:Punkty_Lewego ;AL = ilość punktów lewego
        call    narysuj_cyfre           ;rysujemy punkty w buforze
        mov     di,OFFSET Bufor         ;DI pokazuje początek bufora
        add     di,Margines_Y*Szerokosc_Ekranu
        add     di,Szerokosc_Ekranu-Margines_X-1;ustawienie dla prawego
        mov     al,byte ptr:Punkty_Prawego ;AL = ilość punktów prawego
narysuj_cyfre:
        mov     ah,0                    ;żebyśmy mogli wykorzystać całe AX
        shl     ax,1                    ;AX = AX * 2 (bo używamy słów, a nie bajtów)
        mov     bx,OFFSET Cyfry         ;BX pokazuje na początek tablicy z cyframi
```

Piszemy grę

```
                add     bx,ax                   ;BX = BX + AX
                mov     bx,word ptr:[bx]        ;BX = adres danej cyfry
                                                ;i teraz standardowa pętla do narysowania cyfry w buforze
                mov     cx,Wysokosc_Cyfry
punkt02:push cx
                mov     cx,Szerokosc_Cyfry
punkt01:mov  al,byte ptr:[bx]
                mov     byte ptr:[di],al
                inc     bx
                inc     di
                loop    punkt01
                pop     cx
                add     di,Szerokosc_Ekranu-Szerokosc_Cyfry
                loop    punkt02
                ret

nowe_przerwanie_klawiatury:
                pushf                           ;odłóż na stos znaczniki
                push    ax                      ;...i rejestr AX
                in      al,60h                  ;pobierz od komputera kod wciśniętego klawisza
                test  al,80h                    ;czy AL ma ósmy, najwyższy bit = 1?
                jnz     klawisz_zostal_puszczony ;jeśli tak, to skocz
                cmp     al,A                    ;wciśnięty 'A'?
                jnz     inny01
                mov     byte ptr:A_Wciskany,1
                jmp     koniec_przerwania
inny01:         cmp     al,Z                    ;wciśnięty 'Z'?
                jnz     inny02
                mov     byte ptr:Z_Wciskany,1
                jmp     koniec_przerwania
inny02:         cmp     al,K                    ;wciśnięty 'K'?
                jnz     inny03
                mov     byte ptr:K_Wciskany,1
                jmp     koniec_przerwania
inny03:         cmp     al,M                    ;wciśnięty 'M'?
                jnz     inny04
                mov     byte ptr:M_Wciskany,1
                jmp     koniec_przerwania
inny04:         cmp     al,Escape               ;wciśnięty 'Escape'?
                jnz     koniec_przerwania
                mov     byte ptr:Escape_Wciskany,1
koniec_przerwania:
                in      al,61h                  ;to jest cykl instrukcji, którego nie trzeba
                mov     ah,al                   ;  rozumieć (sam go nie rozumiem), ale
                or      al,80h                  ;  w każdym razie jest potrzebny, by komputer
                out     61h,al                  ;  mógł wrócić do normalnej pracy i
                xchg    ah,al                   ;  przygotować się na następny odczyt
                out     61h,al                  ;  kolejnego klawisza (w przyszłości)
                nop                             ;nic nie rób przez chwilę, żeby komputer
                nop                             ;  doszedł do siebie po takiej serii rozkazów
                nop                             ;  korzystających z portów
                nop
                nop
                nop
                mov     al,20h                  ;daj komputerowi znak, że zaraz będzie koniec
                out     20h,al                  ;  przerwania
                pop     ax                      ;pobierz ze stosu rejestr AX
                popf                            ;...i znaczniki
                iret                            ;zakończ przerwanie

klawisz_zostal_puszczony:
                and     al,01111111b            ;wyczyśćmy najwyższy, ósmy bit
                cmp     al,A                    ;puszczony 'A'?
                jnz     inny05
                mov     byte ptr:A_Wciskany,0
                jmp     koniec_przerwania
inny05:         cmp     al,Z                    ;puszczony 'Z'?
                jnz     inny06
                mov     byte ptr:Z_Wciskany,0
                jmp     koniec_przerwania
inny06:         cmp     al,K                    ;puszczony 'K'?
                jnz     inny07
                mov     byte ptr:K_Wciskany,0
                jmp     koniec_przerwania
inny07:         cmp     al,M                    ;puszczony 'M'?
                jnz     inny08
                mov     byte ptr:M_Wciskany,0
                jmp     koniec_przerwania
inny08:         cmp     al,Escape               ;puszczony 'Escape'?
                jnz     koniec_przerwania
                mov     byte ptr:Escape_Wciskany,0
                jmp     koniec_przerwania

poczekaj_na_przerwanie_pionowe:
                push    ax
                push    dx
czekaj01:
                mov     dx,03DAh                ;Input Status #1 Register
                in      al,dx                   ;sprawdź, czy może właśnie w tej chwili
                test    al,8                    ;  mamy powrót pionowy, a jeśli tak, to
                jne     czekaj01                ;  poczekaj aż się skończy.
czekaj02:
                in      al,dx
                test    al,8                    ;jeśli bit 3 (VR = 0), wówczas czekaj na
                je      czekaj02                ;  powrót pionowy (VR = 1)
                pop     dx
```

Piszemy grę

```
            pop         ax
            ret

poczekaj_na_dowolny_klawisz:
            mov         ah,08h                  ;AH = 8
            int         21h                     ;wykonaj przerwanie MS DOS (czekaj na klawisz)
            ret

zmien_kierunek_Y:
            neg         cx                      ;zmień znak w liczby w CX (przesunięcie piłki)
            mov         word ptr:Przesuniecie_Y,cx
            jmp         porusz_pilka            ;właściwie to linie możnaby wykasować...

porusz_pilka:
            ;najpierw czy ma sie odbić od górnego lub dolnego brzegu ekranu
            mov         ax,byte ptr:Pozycja_Pileczki_Y
            mov         cx,word ptr:Przesuniecie_Y
            add         ax,cx
            jle         zmien_kierunek_Y        ;jak piłka za bardzo do góry, to skocz
            cmp         ax,Wysokosc_Ekranu-Wysokosc_Pileczki  ;może za bardzo w dół?
            jae         zmien_kierunek_Y
            mov         word ptr:Pozycja_Pileczki_Y,ax
            ;czy odbic sie od paletki?
            mov         ax,word ptr:Pozycja_Pileczki_X
            mov         cx,word ptr:Przesuniecie_X
            add         ax,cx
            ;...sprawdzmy lewa paletke
            mov         dx,Szerokosc_Paletki-1  ;jest to jednocześnie X-1 lewej paletki
            cmp         ax,dx                   ;czy X piłeczki jest > X paletki
            ja          badaj_prawa             ;jeśli tak, to piłka poza zasięgiem
            mov         dl,Pozycja_Paletki_Lewej ;Y paletki (teraz górny brzeg paletki)
            mov         dh,0
            mov         bx,word ptr:Pozycja_Pileczki_Y
            add         bx,Wysokosc_Pileczki    ;BX = dolny brzeg piłeczki
            cmp         bx,dx                   ;czy piłeczka powyżej paletki?
            jb          prawy_zdobywa_punkt     ;..jeśli tak, to lewy traci punkt
            add         dx,Wysokosc_Paletki     ;teraz mamy Y dolnego brzegu paletki
            sub         bx,Wysokosc_Pileczki    ;BX = górny brzeg piłeczki
            cmp         bx,dx                   ;czy piłeczka poniżej paletki?
            ja          prawy_zdobywa_punkt     ;..jeśli tak, to lewy traci punkt
            jmp         zmien_kierunek_w_zaleznosci_od_odbicia
badaj_prawa: ;...a teraz prawa
            mov         dx,Szerokosc_Ekranu-Szerokosc_Paletki-1; X+1 prawej paletki
            add         ax,Szerokosc_Pileczki   ;AX = prawy brzeg piłeczki
            cmp         ax,dx                   ;czy X piłeczki jest < X paletki
            pushf                               ;na chwile odłożmy znaczniki na stos
            sub         ax,Szerokosc_Pileczki   ;przywróćmy AX=nowa pozycja
            popf                                ;przywracamy znaczniki (wynik porównania)
            jb          koniec_badania          ;jeśli tak, to piłka poza zasięgiem
            mov         dl,byte ptr:Pozycja_Paletki_Prawej
            mov         dh,0                    ;DX = ;Y paletki (teraz górny brzeg paletki)
            mov         bx,word ptr:Pozycja_Pileczki_Y
            add         bx,Wysokosc_Pileczki    ;BX = dolny brzeg piłeczki
            cmp         bx,dx                   ;czy piłeczka powyżej paletki?
            jb          lewy_zdobywa_punkt      ;..jeśli tak, to prawy traci punkt
            add         dx,Wysokosc_Paletki     ;teraz mamy Y dolnego brzegu paletki
            sub         bx,Wysokosc_Pileczki    ;BX = górny brzeg piłeczki
            cmp         bx,dx                   ;czy piłeczka poniżej paletki?
            ja          lewy_zdobywa_punkt      ;..jeśli tak, to prawy traci punkt
            jmp         zmien_kierunek_w_zaleznosci_od_odbicia
koniec_badania:
            mov         word ptr:Pozycja_Pileczki_X,ax
            ret

prawy_zdobywa_punkt:
            inc         Punkty_Prawego          ;zwieksz punktację o 1
            cmp         Punkty_Prawego,10       ;czy już 10 punktów?
            jnz         gramy_dalej             ;...jeśli nie, to gramy dalej
            jmp         koniec_gry

lewy_zdobywa_punkt:
            inc         Punkty_Lewego           ;zwieksz punktacje o 1
            cmp         Punkty_Lewego,10        ;czy już 10 punktów?
            jnz         gramy_dalej             ;...jeśli nie, to gramy dalej
            jmp         koniec_gry

gramy_dalej:
            pop         dx                      ;zbieramy adres powrotu ze stosu
            mov         ah,86h                  ;funkcja 86h
            mov         cx,6                    ;ustawmy CX:DX na ok. 1 sekundę
            mov         dx,0
            int         15h                     ;wykonaj przerwanie specjalne
            call        ustaw_zmienne           ;ustaw kilka ważnych zmiennych
            jmp         wlasciwa_gra            ;i powróć do głównej pętli gry

zmien_kierunek_w_zaleznosci_od_odbicia:
                                                ;pamiętajmy, że w momencie wskoku do procedury
                                                ;DX = Y dolnego brzegu paletki, BX = Y górnego brzegu
                                                ; piłeczki
            mov         di,0                    ;wyzerujmy DI (za chwile sie przyda)
            sub         dx,Wysokosc_Paletki/2   ;DX = Y środka paletki
            add         bx,Wysokosc_Pileczki/2  ;BX = Y środka piłeczki
            sub         dx,bx                   ;odejmijmy Y piłeczki od Y paletki
            jnc         okay                    ;jak nie bylo klopotów, to skocz
            neg         dx                      ;...a jeśli wynik był ujemny, to zmień znak
            mov         di,1                    ;  oraz zaznacz jakoś (np.DI = 1) ten fakt
```

Piszemy grę

```
okay:       mov     bx,OFFSET Strefy_Odbicia
szukaj:     mov     al,byte ptr[bx]             ;AL = zakres strefy odbicia
            cmp     dl,al                       ;porównajmy DL z AL
            jbe     strefa_okay                 ;jeśli DL <= AL, to znaleźliśmy rodzaj odbicia
            add     bx,3                        ;przesuńmy wskaźnik na następną strefę
            jmp     szukaj                      ;...i szukamy dalej
strefa_okay:
            mov     ah,0                        ;wyzerujmy AH
            mov     al,byte ptr[bx+1]           ;AL = nowe przesuniecie X
            mov     cx,word ptr:Przesuniecie_X  ;CX = stare przesuniecie
            test    cx,8000h                    ;czy było dodatnie?
            jnz     znakok1                     ;...jeśli nie, to omiń zmianę znaku
            neg     ax                          ;...jeśli tak, to zmień znak
znakok1:mov word ptr:Przesuniecie_X,ax          ;zapiszmy nowe przesuniecie
            ;a teraz niezły numer: wiemy już, czy odbić w lewo czy w prawo,
            ;ale musimy jeszcze odbić piłeczkę w górę lub w dół. Załóżmy, że jak
            ;paletka uderza górną połówką, to w górę, a jak dolną, to w dół.
            ;Kilkanaście linijek wyżej ustawiliśmy wartość DI: w niej kryje się
            ;odpowiedź, którą połówką uderzyliśmy...
            mov     ah,0                        ;wyzerujmy AH
            mov     al,byte ptr[bx+2]           ;AL = nowe przesunięcie Y
            or      di,di                       ;DI = 0? (uderzenie górną połówką)?
            jnz     znakok2                     ;...jeśli nie, to nie zmieniaj znaku w AX
            neg     ax                          ;...a jeśli tak, to zmień znak nowego prz.Y
znakok2:mov word ptr:Przesuniecie_Y,ax          ;zapiszmy nowe przesuniecie
            jmp     porusz_pilke

przygotuj_rejestry:
            mov     ax,0000h                    ;załaduj liczbę 0000h do rejestru AX
            mov     bx,ax                       ;niech BX = AX
            mov     cx,ax                       ;niech BX = AX
            mov     dx,ax                       ;niech BX = AX
            mov     di,ax                       ;niech BX = AX
            mov     si,ax                       ;niech BX = AX

            mov     ax,cs                       ;niech AX = CS (czyli segment kodu)
            mov     ds,ax                       ;niech DS = AX (czyli niech DS = CS)
            mov     es,ax                       ;niech ES = AX (czyli niech ES = CS)
                                                ;  po wykonaniu powyższych trzech działań
                                                ;  CS=DS=ES, czyli wszystkie rejestry
                                                ;  odpowiedzialne za segmenty pamięci mają ten sam adres
            ret

przywroc_stare_przerwanie_klawiatury:
            push ds                             ;odłóż DS (bo zaraz zostanie zmienione)
            mov  dx,word ptr cs:Wektor_Do_Starego_Przerwania
            mov  bx,word ptr cs:Wektor_Do_Starego_Przerwania+2
            mov  ds,bx
            mov  ax,2509h                       ;...czyli DS:AX to adres starego przerwania
            int  21h                            ;MS-DOS: ustaw przerwanie
            pop  ds                             ;odtwórzmy DS
            ret

ustaw_nowe_przerwanie_klawiatury:
            push    es                          ;odłóż ES (bo zaraz zostanie zmienione)
            mov     ax,3509h                    ;wykonaj przerwanie MS-DOS, które w ES:BX
            int     21h                         ;  poda wartość obecnego, starego prz.klaw.
            mov     word ptr cs:Wektor_Do_Starego_Przerwania,bx
            mov     word ptr cs:Wektor_Do_Starego_Przerwania+2,es
            pop     es                          ;przywróć ES (odtwarzamy to stare, z początku
                                                ;  procedury (powinno być równe CS);
            mov     dx,OFFSET nowe_przerwanie_klawiatury
            mov     ax,2509h                    ;MS-DOS: ustaw nowe przerwanie o adresie DS:DX
            int     21h                         ;  (jak pamiętamy DS=CS);
            ret

ustaw_tryb_320_na_200:
            mov     al,13h                      ;załaduj liczbę 13h do dolnej połówki rej. AX
            mov     ah,00h                      ;załaduj liczbę 00h do gErnej połówki rej. AX
            int     10h                         ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb
            ret

ustaw_tryb_tekstowy:
            mov     al,03h                      ;załaduj liczbę 03h do dolnej połówki rej. AX
            mov     ah,00h                      ;załaduj liczbę 00h do górnej połówki rej. AX
            int     10h                         ;wykonaj przerwanie 10h (grafika): ustaw tryb
            ret

ustaw_zmienne:
            mov     byte ptr:Pozycja_Paletki_Lewej,Wysokosc_Ekranu/2
            mov     byte ptr:Pozycja_Paletki_Prawej,Wysokosc_Ekranu/2
            mov     word ptr:Pozycja_Pileczki_X,Szerokosc_Ekranu/2
            mov     word ptr:Pozycja_Pileczki_Y,Wysokosc_Ekranu/2
            call    wylosuj_przesuniecia
            ret

wyczysc_ekran:
            push    es                          ;odłóż ES na stos
            mov     ax,0A000h                   ;AX = segment pamięci karty video
            mov     es,ax                       ;ES = AX, czyli ES = segment pamięci karty w.
            mov     bx,0000h                    ;wpiszmy zero do BX
wpisuj_zera:
            mov     byte ptr es:[bx],00h        ;długa instrukcja... Oznacza: wpisz 00h
                                                ;w komórkę pamięci o adresie ES:BX
            inc     bx                          ;zwiększ BX o 1
            cmp     bx,64000                    ;porównaj BX z liczbą 64000. Liczba ta to
```

Piszemy grę

```
                                               ;  długość segmentu karty wideo. Inaczej
                                               ;  ,sprawdź, czy BX doszedł już do końca?'
        jnz     wpisuj_zera                    ;jeśli BX < 64000, to ciągle wpisuj

        pop     es                             ;pobierz ES ze stosu (czyli przywróć wartość)
        ret

wyczysc_bufor_szybko:
        mov     cx,32000                       ;ile słów wyczyścić? (32000x2=64000 bajtów)
        mov     ax,0000                        ;jaką liczbą czyścić?
        mov     di,OFFSET Bufor                ;od jakiego adresu zacząć
        rep     stosw                          ;polecenie to oznacza: wykonaj CX razy
                                               ;  (czyli 64000) operacje stosw. Stosw oznacza
                                               ;  wpisz AX w słowo o adresie DS:DI. Po każdym
                                               ;  wpisie DI zwiększa się o 2 ('w' to skrót
                                               ;  od 'word', czyli słowo (2 bajty!).
        ret

wylosuj_przesuniecia:
        mov     word ptr:Przesuniecie_X,1      ;załóżmy sobie
        mov     word ptr:Przesuniecie_Y,1      ;załóżmy sobie
        mov     ah,2Ch                         ;przerwanie MS-DOS: pobierz obecny czas
        int     21h                            ;(CH=godzina,CL=minuta,DH=sekunda,DL=1/100 s.)
                                               ; ...praktycznie DH i DL to wartości losowe...
        test   dl,1                            ;50% szans
        jz      nie_zmieniaj01
        mov     Przesuniecie_X,-1              ;wylosowaliśmy ujemne przesuniecie
nie_zmieniaj01:
        test   dh,1                            ;50% szans
        jz      nie_zmieniaj02
        mov     Przesuniecie_Y,-1              ;wylosowaliśmy ujemne przesuniecie
nie_zmieniaj02:                                ;W rezultacie mamy wylosowane przesunięcie
        ret

zakoncz_program:
        mov     ah,4Ch                         ;załaduj liczbę 4Ch do górnej połówki rej. AX
        int     21h                            ;wykonaj przerwanie 21h (MS-DOS): wyjdź do DOS

zareaguj_w_zaleznosci_od_klawisza:
        cmp     byte ptr:A_Wciskany,1          ;czy 'A' (do góry) jest wciśnięty?
        jnz     kolejny01                      ;...jak nie, to badaj kolejny klawisz
        mov     al,byte ptr:Pozycja_Paletki_Lewej      ;AL = pozycja paletki
        sub     al,2                           ;odejmij 2 od AL (o tyle przesuwamy)
        jc      kolejny01                      ;jak AL - 2 < 0, to wyjdź z procedury
        mov     byte ptr:Pozycja_Paletki_Lewej,al
;zapisz nowa pozycje
kolejny01:
        cmp     byte ptr:Z_Wciskany,1          ;czy 'Z' (na dół) jest wciśnięty?
        jnz     kolejny02                      ;...jak nie, to badaj kolejny klawisz
        mov     al,byte ptr:Pozycja_Paletki_Lewej
;AL = pozycja paletki
        add     al,2                           ;dodaj 2 do AL
        cmp     al,Wysokosc_Ekranu-Wysokosc_Paletki
;czy paletka za nisko?
        jae    kolejny02                       ;...jeśli tak, to wyjdź z procedury
        mov     byte ptr:Pozycja_Paletki_Lewej,al
;zapisz nowa pozycje
kolejny02:
        cmp     byte ptr:K_Wciskany,1          ;analogicznie jak góra w lewej paletce
        jnz     kolejny03
        mov     al,byte ptr:Pozycja_Paletki_Prawej
        sub     al,2
        jc      kolejny03
        mov     byte ptr:Pozycja_Paletki_Prawej,al
kolejny03:
        cmp     byte ptr:M_Wciskany,1          ;analogicznie jak dół w lewej paletce
        jnz     koniec_reagowania
        mov     al,byte ptr:Pozycja_Paletki_Prawej
        add     al,2
        cmp     al,Wysokosc_Ekranu-Wysokosc_Paletki
        jae    koniec_reagowania
        mov     byte ptr:Pozycja_Paletki_Prawej,al
koniec_reagowania:
        ret

;       TUTAJ SIĘ ZACZYNAJĄ DANE DLA PROGRAMU (ZMIENNE, ITD.):
Napis_Powitalny:
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db 0Ah,0Dh                             ;skocz do następnej linii;
        db '               '                   ;15 spacji;
        db 'RETROPONG$'                        ;'$' na końcu to znak dla MS-DOS, żeby już
                                               ;  skończyć pisanie
Zielony                                        equ 032
Rozowy                                         equ 058
Szary                                          equ 25
Szerokosc_Ekranu                               equ 320
Wysokosc_Ekranu                                equ 200
Szerokosc_Paletki                              equ   6
```

```
Wysokosc_Paletki                                  equ  30
;oto strefy odbicia: zakres strefy, nowe przesuniecie X, nowe przesuniecie Y
Strefy_Odbicia                                    db    3,3,1
;strefa 3.1                                       db    7,2,1
;strefa 2.1                                       db   11,1,1
;strefa 1.1                                       db   15,1,2
;strefa 1.2                                       db   19,1,3
;strefa 1.3

Wektor_Do_Starego_Przerwania                      dd    ?
Escape                                            equ   1
Spacja                                            equ  57
A                                                 equ  30
Z                                                 equ  44
K                                                 equ  37
M                                                 equ  50
Escape_Wciskany                                   db    ?
A_Wciskany                                        db    ?
Z_Wciskany                                        db    ?
K_Wciskany                                        db    ?
M_Wciskany                                        db    ?
Pozycja_Paletki_Lewej                             db    ?
Pozycja_Paletki_Prawej                            db    ?
Szerokosc_Pileczki                                equ   6
Wysokosc_Pileczki                                 equ   6
Pozycja_Pileczki_X                                dw    ?
Pozycja_Pileczki_Y                                dw    ?
Przesuniecie_X                                    dw    ?
Przesuniecie_Y                                    dw    ?
Punkty_Lewego                                     db    0
Punkty_Prawego                                    db    0
Wysokosc_Cyfry                                    equ   5
Szerokosc_Cyfry                                   equ   3
Margines_X                                        equ 150
Margines_Y                                        equ   6

Cyfry          dw OFFSET Cyfra_0, OFFSET Cyfra_1, OFFSET Cyfra_2, OFFSET Cyfra_3
               dw OFFSET Cyfra_4, OFFSET Cyfra_5, OFFSET Cyfra_6, OFFSET Cyfra_7
               dw OFFSET Cyfra_8, OFFSET Cyfra_9
Cyfra_0 db 25,25,25
               db 25,00,25
               db 25,00,25
               db 25,00,25
               db 25,25,25
Cyfra_1 db 00,00,25
               db 00,25,25
               db 00,00,25
               db 00,00,25
               db 00,00,25
Cyfra_2 db 25,25,25
               db 00,00,25
               db 25,25,25
               db 25,00,00
               db 25,25,25
Cyfra_3 db 25,25,25
               db 00,00,25
               db 25,25,25
               db 00,00,25
               db 25,25,25
Cyfra_4 db 25,00,25
               db 25,00,25
               db 25,25,25
               db 00,00,25
               db 00,00,25
Cyfra_5 db 25,25,25
               db 25,00,00
               db 25,25,25
               db 00,00,25
               db 25,25,25
Cyfra_6 db 25,25,25
               db 25,00,00
               db 25,25,25
               db 25,00,25
               db 25,25,25
Cyfra_7 db 25,25,25
               db 00,00,25
               db 00,00,25
               db 00,00,25
               db 00,00,25
Cyfra_8 db 25,25,25
               db 25,00,25
               db 25,25,25
               db 25,00,25
               db 25,25,25
Cyfra_9 db 25,25,25
               db 25,00,25
               db 25,25,25
               db 00,00,25
               db 25,25,25
Bufor                                    db 64000 dup(0)
```

(PONG0016)

Piszemy grę

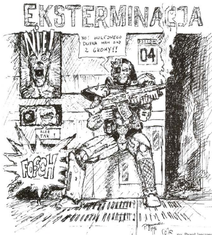
Rady dziadka Adriana

Za nami krótki kurs pisania w asemblerze. Niekompletny, a momentami nawet kłamliwy. Jeśli zgłębicie temat, odkryjecie mnóstwo uproszczeń, a pewnikiem też wiele nowych prawd. Teraz nie pozostaje nic innego, jak tylko pójść do księgarni lub biblioteki po grube księgi opisujące pełną listę rozkazów, zasad działania procesora itp., itd...

RETROPONGA można napisać o wiele lepiej: część procedur da się skrócić, część ulepszyć (np. żeby piłeczka odbijała się pod dowolnym kątem lub punktacja była doprowadzona do 15). Śliczny programik nie był jednak celem tego artykułu; chciałem tylko pokazać bardzo ogólne zasady działania gry komputerowej, a zwłaszcza ideę bufora i głównej pętli.

Nie myślcie sobie, że skoro tak łatwo przyszło mi wytłumaczenie wam zasad budowy programów, to ich pisanie jest proste. O nie... Setki razy pomyliłem się, przygotowując źródła do niniejszego artykułu. Dziesiątki razy zawiesił mi się komputer, bo o czymś zapomniałem albo coś zrobiłem źle. Przed każdym z was jest długa droga, przynajmniej na początku. Pamiętam swój pierwszy program w asemblerze – miał narysować kreskę. I narysował, po czym komputer się zresetował. Ale i tak byłem z siebie dumny!

Wszystko jeszcze przed wami. Kraina asemblera, przerwań hardware'owych, stosu i wyjątków procesora czeka. Naprawdę warto spróbować. Powodzenia!



rys. Paweł Janczarek

Piszemy grę

SIŁA PRZEKONAŃ

Maciej Ogiński

Siła eksplozji wyrzuciła go przez balkon. Rozpaczliwym wyrzutem ręki sierżant Hopper złapał się balustrady. Jęknął, gdy poczuł, że ramię prawie wyskoczyło mu ze stawu. Przed oczyma widział kołyszące się w obłąkańczym rytmie miasto, a właściwie feerię świateł i rozmazanych kształtów. Hopper znowu jęknął, jednocześnie chwytając drugą ręką za betonową belkę. Na wewnętrznej stronie przyłbicy jego hełmu, wykonanej z czarnego plastyku, przewijały się kolumny liczb, wskazujące na prawdopodobieństwo upadku. Skaner wariował. Sierżant wzmocnił uchwyt i spróbował się podciągnąć. Po chwili leżał już na balkonie, drżąc z wysiłku i przerażenia.

– Tu Hopper – zasapał po chwili do komunikatora. – Dowódca grupy Busta melduje się... Annesen?!

– ...lo, Hopper! Słyszymy cię słabo! Podaj koordynaty!

– Annesen! Moja grupa w rozbiciu, gdzie jest Graveman ze swoimi? Odbiór.

– Powtórz ostatnie zdanie? Straszne zakłócenia!

– Gdzie sierżant Graveman, Annesen?!

– Windę rozwaliło, stracił dwóch ludzi! Biegną teraz zachodnim szybem!

– Super! Przyślijcie pomoc. Bez odbioru.

Hopper sprawdził stan magazynka boltera i ostrożnie wyjrzał zza ozdobnego filara. Pomieszczenie, które niegdyś było zapewne salonem, teraz zmieniło się w żałosne pobojowisko. Dwa poskręcane ciała leżały na tlącym się w kilku miejscach dywanie, rozbite doniczki z palmami ścieliły podłogę ziemią i połamanym zielskiem. Na ścianie wisiała przekrzywiona jedna z bardziej udanych kopii Mona Lisy; jej słynny uśmiech zastąpiła efektowna dziura. Parkiet przy drzwiach prowadzących na balkon był cały popalony i roztrzaskany. Tu właśnie musiał znajdować się ładunek wybuchowy. Hopper wszedł ostrożnie do środka. W nozdrza uderzył go fetor spalonego mięsa i mało przyjemna woń krzepnącej krwi. Rozglądał się krótką chwilę po pokoju, szacując straty w oddziale, po czym uznał, że są większe niż przypuszczał. O wiele większe... Marlowe i Hicks spalili się, a Mastersa rozsmarowało na ścianie; krwista plama konkurowała z obrazem da Vinci. Bishop dogorywał, próbując zetrzeć to świństwo z twarzy. Sierżant Hopper odwrócił się z odrazą. Jego żołądek drgnął wściekle, kolana ugięły się pod nim, stalowy pancerz zaczął nagle ciążyć. Podszedł do drzwi prowadzących na korytarz i otworzył je kopniakiem. Czuł, że Ścigany jest już daleko. Wyszedł na korytarz, rutynowo wycelował swą broń najpierw w lewo, potem w prawo, i ciężko dysząc pobiegł na zachód.

Sierżant Nick Graveman dobiegł wreszcie do szczytu schodów. Dwie sekundy później stało już za nim sześciu ciężkozbrojnych żołnierzy. Na dany przez Gravemana sygnał wystąpił rosły kaemista, Rukov, z przeciwpożarową siekierą w ręku. Kiedy to się zaczęło, system bezpieczeństwa zarządził zamknięcie wszystkich drzwi i okien. Rukov zamachnął się siekierą i z impetem uderzył w dębowe drzwi prowadzące na klatkę schodową. Kiedy sierżant uznał, że już wystarczy, kaemista cofnął się, a na słabo oświetlony korytarz wypadło dwóch ludzi z laserami. Cisza... Pusto...

– Chłopie, coś mi tu śmierdzi – mruknął szeregowy T-Wardz. Graveman uciszył go skinieniem ręki i dał znak na cichy marsz do odwołania. Żołnierze, trzymając się blisko ścian, doszli do rozwidlenia korytarzy. Luksusowy hotel, niegdyś pełny bogatych gości, teraz świecił pustkami, a jego stan z minuty na minutę się pogarszał.

Graveman złożył palce w umówiony znak; żołnierze pokiwali głowami i zajęli pozycje bojowe. Sierżant skinął na Hanesa, któremu najbardziej ufał i obaj podeszli do krawędzi ściany. Odliczył po cichu do trzech i przeturlał się na środek korytarza. Tuż za nim wyskoczył osłaniający go Hanes i reszta grupy.

– Stać! W imieniu Legionu! – ryknął T–Wardz.

Postać stojąca jakieś dwadzieścia metrów od nich błyskawicznie oddała strzał ze swej broni. Trafiony w szyję Kaminsky upadł na ziemię. Graveman skoczył za stojący w pobliżu wózek sprzątaczki.

T–Wardz porównał odczyt czujników swego hełmu z hologramowym obrazem poszukiwanego. Cyborg typu 06GCL375. Nazwisko – Adam Mullen. Wiek – około 26 lat... Tego typu lamerstwo.

– Sierżancie! – ryknął. – To ten!!!

– Nie pozwólcie mu uciec! – rzucił Graveman, wyglądając ostrożnie zza wózka. Włączył mikrofon i krzyknął w stronę osaczonego cyborga.

– W imieniu Legionu i Arcyprałata, stój! Podnieś ręce do góry i rzuć broń! Jesteś aresztowany za działalność przeciw Arcyprałatowi! Poddaj się!

– A, takiego!!! – wrzasnął cyborg, usiłując otworzyć ciężkie, podwójne drzwi. – Nie dam się zabić! Nic nie zrobiłem! – Przeładował swój ciężki karabin maszynowy i strzelił koszącą serią. Po raz kolejny szarpnął kartę magnetyczną, która utkwiła w zamku. Wreszcie pojawiło się zielone światło i drzwi otworzyły się z sykiem. Cyborg wpadł na klatkę schodową prowadzącą na dach hotelu.

Graveman podniósł się, przewracając dymiący wózek. Czuł się zmęczony. Bardzo zmęczony. Mimo ochronnych nauszników, do mózgu wdzierało się okropne brzęczenie sygnału alarmowego. Jego stalowa zbroja poznaczona była odłamkami pocisków. Drżącymi dłońmi uaktywnił komunikator.

– Johnny! Gdzie jesteś? Odbiór.

– Odbieram cię, Nick. Słyszałem strzały. Co u was? Odbiór.

Graveman odetchnął, słysząc znajomy głos Hoppera.

– Johnny, naprawdę nie mamy czasu. Gdzie jesteś? Odbiór.

– Według wskazań SCV, w sektorze E4. Odbiór.

Graveman sięgnął po komputerową mapę, którą podał mu oficer łącznościowy, Vasco.

– Dobra. Pędź do E3, potem przez D7 na dach... Odbiór.

– Słuchaj, Nick. Nie chrzań mi tu, tylko gadaj, o co chodzi! Odbiór. – warknął Hopper.

– Dobra, Johnny. Na dachu jest Mullen. Odbiór.

– Super. Bądźcie tam. I nie nazywaj mnie Johnny. Bez odbioru.

John Hopper przeszedł przez ciemny korytarz i wolno otworzył drzwi. Uderzył go silny podmuch wiatru. Na zewnątrz panował przenikliwy chłód. Sierżant zadrżał z zimna. Stał na krawędzi dachu. Po jego lewej stronie, tuż za ochronną siatką, daleko w dole rozpościerało się miasto. Jego miasto. Z prawej strony napierała na niego stojąca wyżej płyta lądowiska dla helikopterów. Te kilkanaście lat pracy w Legionie nauczyło Hoppera rozumować w podobny sposób, jak robili to jego przeciwnicy. Nieważne, czy był to człowiek, czy cyborg. Jeszcze raz sprawdził swego boltera.

Hopper dotarł pod róg lądowiska. Ostrożnie wyjrzał zza podwyższenia i podszedł do schodów prowadzących na płytę. W oddali usłyszał dzwonek wjeżdżającej windy. Mimo noktowizora i czujników cieplnych, niewiele widział. Jeszcze przed wejściem na klatkę schodową prowadzącą na dach zmniejszył znacznie moc swej zbroi. Czuł obecność cyborga. Przez cały czas zastanawiał się, co oznacza owa „szkodliwa działalność przeciw Arcyprałatowi". Według wskazań skanera, grupa Gravemana rozdzieliła się na dwa mniejsze oddziały.

Graveman stanął w drzwiach windy. Hannes i T–Wardz stali tuż za nim. Ostrożnie wyszli na dach, rozglądając się na boki. Poszukiwania skutecznie utrudniały panujące wokół ciemności.

– Hopper – odezwał się do swego radia sierżant. – Masz coś? Odbiór.

– Nic. Zupełnie nic. Jakby rozpłynął się w powietrzu. Gdzie reszta twoich? Odbiór.
– Szukają w skupisku tamtych rur... To chyba system wentylacyjny jakiejś kotłowni. Odbiór.
– Aha, przejdźcie raz wokół lądowiska. Dochodzę do was. Bez odbioru.
Stłumiona eksplozja granatu gazowo–odłamkowego. Urywana seria. Krzyk...
– Graveman!
– Spoko, słyszałem – rzucił sierżant, biegnąc w stronę słupa dymu. – Czwórka, idź tamtym wejściem. Szóstka – tamtym. Hopper, osłaniaj mnie.
– Maski – rozkazał sierżant Hopper.
Bolało go ramię.
Pierwszy zauważył ich Hannes.
– Rukov, żyjecie? Odbiór. – Nie chciał krzyczeć, więc korzystał z komunikatora. W słuchawce usłyszał ciężki oddech kaemisty.
– Chłopie, ta rura mnie przygniotła... Ledwo mówię... Astor i Barkley nie żyją... Nie odbieram ich funkcji... Nie ma odczytów... Ach... Ani w systemie S6U, ani w ... 967N. Oooch.. Pogadaj z Marleyem. Odbiór.
– A gdzie jesteś? Odbiór? – Hannes spojrzał z niesmakiem na rozerwany, czerwony od krwi pancerz Astora.
– Hannes, tu Hopper. Zostań przy rannych. Odbierasz?
– Głośno i wyraźnie! Tak jest, sierżancie. Bez odbioru.
– Jedynka? – Graveman usłyszał w słuchawkach świszczący od maski gazowej głos Hanesa. – Tu szóstka.
– Odbieram.
– Gdzie Czwórka? Nie ma go na skanerze. Odbiór.
– Cholera! Sprawdź w S6U. Nie widzimy was. Minęliśmy strefę dymu. Odbiór.
– Nick, tu Hopper. Gdzie jesteś? Odbiór. – Do rozmowy włączył się sierżant.
– Spoko, widzę cię. Bez odbioru, John. Szóstka, postaraj się wyciągnąć żywych z tego dymu. Uważajcie, bo jeśli to świństwo jest wysokotoksyczne, to maska nie pomoże. – Chwila milczenia. – O, Boże...
– Graveman?! Tu szóstka! Gdzie jesteście? Odezwijcie się!
– Tu Hopper. Zostań na miejscu. Wezwij pomoc. Wciągnij rannych do windy. Przygotuj się do odwrotu. Bez odbioru.
– Widzisz go? – spytał Graveman, gdy Hopper doczołgał się do niego.
– Taa... Ale ma żyletę...
– Na moją komendę... – szepnął sierżant Nick.

Adam Mullen odwrócił się powoli i spojrzał w dwie wycelowane w siebie lufy bolterów. Uciekał już tak długo. Zbyt długo. Mógłby uciec im raz jeszcze. Skoczyć na siatkę ochronną, potem na dół... Spadać, lecieć, rozbić się na poduszkowej taksówce albo lepiej, na fotonowym skuterze. Krwawić wyjałowioną, czystą krwią istoty ze sterylnych laboratoriów... Umierać, nigdy przedtem nie zaznając prawdziwego życia. Odnieść kolejne zwycięstwo. Mówią, że cyborgi nie mają uczuć. Jedynie zalążki ludzkich odruchów. W takim razie, Adam Mullen jest, a może raczej był, fenomenem. Czuł radość? Strach przed terminacją? Obojętność...

Szturmowcy powoli się zbliżali. Nie mógł odczytać ich myśli, choć potrafił to robić w przypadku innych, zwykłych ludzi. To był Legion, żołnierze od stóp do głów odziani w masywne zbroje, objuczeni sprzętem. Nawet nie widział ich twarzy. Oczy zasłonięte czarnymi, plastikowymi przyłbicami, dół twarzy groteskową maską gazową. Nawet nie słyszał ich prawdziwych głosów, zniekształconych przez systemy maski.

– W związku z działalnością bezprawną i szkodliwą, wymierzoną przeciw Arcypralatowi, a także za zabójstwo dziesięciu Legionistów zostajesz uznany za jednostkę niebezpieczną dla społeczeństwa. Zgodnie z paragrafem 31 prawa Metropolii, zostajesz skazany na śmierć przez rozstrzelanie – odezwał się ten wyższy.

Mullen uniósł ręce nad głowę. Broń rzucił już wcześniej.

– Czymże jest działalność szkodliwa wobec Arcyprałata, jeśli ma się szczytny cel? Kto z was wie, co jest szkodliwą działalnością wobec społeczeństwa? – spytał.
Żołnierze spojrzeli po sobie. Niższy skinął głową.
– Wykonać wyrok...
Światło. Mnóstwo reflektorów skierowanych w stronę wieżowca. Mnóstwo wozów policyjnych. Dwie furgonetki Legionu. Wielu gapiów. Cztery samochody ekip telewizyjnych.

– Panie Graveman, czy egzekucja była konieczna?
– Sierżancie Hopper? Czy mógłby nam pan coś powiedzieć?
– Wiecie panowie, że jesteście uważani za najbrutalniejszą jednostkę ze wszystkich sił porządkowych?
Żołnierze mozolnie przeciskali się przez tłum fotoreporterów. Górowali nad innymi ludźmi. Byli wysocy, a poza tym mieli te megalityczne zbroje.
– Jake Requill, „Daily Post". Mogę zadać kilka pytań? – Przed Hopperem wyrósł nagle nieogolony dziennikarz w brązowym płaszczu.
– Nie.
– Kim był ten osobnik?
Bez komentarza.
– Czy są straty w cywilach?
– Nie. Spadaj. – Hopper otworzył drzwi samochodu.
W szoferce siedział Walter Danzig. Palił średnio markowego papierosa i obojętnie wpatrywał się w tłum. Mrużył oczy od błysku fleszy, przypominając sobie tę wysoką murzynkę, którą niedawno poznał.
– Witam, panie sierżancie.
– Cześć, Walter. Daj mi tego peta.
– Proszę, panie Hopper.
Danzig odwrócił się do tyłu i podał mu swego papierosa. – Fatalnie pan wygląda...
– Och... – John zaciągnął się.
– Kto zginął? – spytał kierowca po chwili milczenia. Ubrany był w lekki niebieski mundur i granatową kamizelkę kuloodporną.
– Hmm... Cały mój oddział. Żółtodzioby, ale szkoda ludzi. Kurna, oni dali mi młodzików do naprawdę trudnej misji! Do tego T–Wardz, Barkley, Astor. Ach, u mnie lekarz, Bishop. Rukov i Marley pójdą na chorobowe... Ten sukinsyn potraktował ich granatem... Bodajże typu 7Y. – Hopper zgasił papierosa.
– A, panie sierżancie... Musimy jechać do jednostki.
Hopper skinął głową. – Spoko, ruszajcie.
Wyjrzał przez okno wozu. Sąsiednia ciężarówka także już ruszała, torując sobie drogę wyciem syren. Federalni wychodzili właśnie z budynku, koroner pisał swój raport. Ludzie powoli rozchodzili się.

Furgonetki sunęły Czwartą Aleją, bryzgając na boki wodą z wszechobecnych kałuży. Było już bardzo późno, w dodatku znów zaczęło padać. Nieliczni przechodnie zmierzali do domów, kryli się przed deszczem w bramach kamienic. John Hopper wpatrywał się bezmyślnie w przestrzeń z głową opartą o pancerną szybę okna samochodu. Drgające neony reklam na witrynach sklepowych, szyldy i plakaty działały na niego po prostu przygnębiająco. Całe miasto – jego miasto – było szare. Smutne. Sunące powoli poduszkowe taksówki, pędzące skutery fotonowe, patrole Gwardii Miejskiej – to wszystko było dziś takie ponure. Ci wszyscy ludzie byli tak bardzo zaabsorbowani swoimi sprawami. Sprawami, które dla Hoppera wydawały się trywialne. Pozbawione sensu. – Danzig, proszę mi powiedzieć. Czy wiadomo coś już o Rukovie i Marleyu?
Kierowca sięgnął po mikrofon radiostacji. – Anna, tu Walter 35... Tak... Aha... Słuchaj, czy wiadomo coś na temat chłopaków z hotelu Regenta? Aha... Aha... Dzięki, skarbie. Jestem ci coś wi-

nien... Aha... Spoko. No to cześć. – Odłożył mikrofon. – Będą żyli, panie sierżancie... Zresztą, to przecież pan wie. Okazuje się, że był to zwykły, standardowy 67G. Nic wielkiego. Tak myślę.

Furgonetka zatrzymała się.

– Jesteśmy na miejscu, panie sierżancie.

Na schodach posterunku czekał już na niego Graveman. Teraz wydawał się Hopperowi mniejszy niż zazwyczaj. Może dlatego, że stał nienaturalnie zgarbiony, może dlatego, że sierżant po raz pierwszy widział go palącego papierosa. – Yo, bracie... Gdzie Hannes?

– Tylko my dwaj zostaliśmy wezwani.

Zaczęli wchodzić do budynku.

– Jak sądzisz – spytał po chwili John – obciążą nas odpowiedzialnością?

– Niby dlaczego?! Nie mogliśmy nic zrobić!

– Fakt.

Minęli recepcję. Strażnik wskazał im drogę prosto do szefa, pana Greeda.

Hopper zastukał stalową dłonią do drzwi. Na chwilę w korytarzu wszystko ucichło. Pracownicy unieśli głowy znad biurek, wpatrując się z napięciem w dębowe drzwi. Greed był jedną z najbardziej szanowanych i respektowanych osób w całym Okręgu. Poza tym, to on był szefem.

– Wejść. – Usłyszeli wreszcie. Hopper otworzył drzwi.

Greeda można było określić jako krępego, szpakowatego mężczyznę o postępującej łysinie. Śmierdział cygarami i potem. Wydawał się być zupełnie pogrążony w notatkach i raportach, jednak gdy tylko obaj żołnierze weszli, podniósł swą spoconą głowę. – Szybko się uwinęliście. Średnia robota, muszę powiedzieć.

– Panie kapitanie, my...

– Dobra, dobra! – Przerwał mu przełożony. – Czytałem właśnie raport. Góra mnie naciska, jeśli rozumiecie o co chodzi. Zginęło zbyt wiele ludzi, a ścigany był oficjalnie hackerem... Cały pański oddział, Hopper. Trzeba przyznać, że ten cyborg nieźle to sobie wszystko obmyślił. Sprawa jest prosta. Nie ma sensu owijać niczego w bawełnę. Idziecie na urlop. Dwa tygodnie. Bez dyskusji.

– Ale... – zaczął Graveman.

– Moja decyzja jest nieodwołalna. Odejść.

– Tak jest!

Graveman ściągnął z głowy ciężki hełm i cisnął nim o ścianę. Hopper patrzył na to z niemą obojętnością. Stał oparty o swą służbową, metalową szafkę i powoli, nie spiesząc się, otwierał zamek. Cała szatnia pogrążona była w kłębach pary i szumie włączonych pryszniców. Nick wstał gwałtownie z podłużnej ławki i przykopał w stojącą pod ścianą szafkę.

– Dwa tygodnie! Ja nie chcę iść na żaden urlop! – krzyknął w przestrzeń.

– No i co wrzeszczysz?! – warknął poirytowany zachowaniem kolegi.

– Bo ja nie chcę iść na urlop! Moja praca... zapomnij!

– Ale wrzaskiem nic nie zmienisz.

– To prawda, ale przynajmniej mogę się wyżyć! – Przyładował z półobrotu w metalowe drzwiczki.

Sierżant Hopper zdjął ochraniacze i pancerz chroniący tułów. To będzie ciężka noc...

* * *

– ... A ona... No wieszsz, ta żółta. ... Mówi do mnie... eee... Gra–a–veman, czszarny diable... – Gawędziarz przerwał na chwilę swą opowieść i dopił mętną zawartość kieliszka. – O szczym to ja?.. Aha, no więcz.. eee...

– Ni–ick... – Hopper z wysiłkiem podniósł się z fotela. – Fajnie, że... mnie zaproszziłeś... ale muszszszę iść do... domu.

Graveman popatrzył na kumpla i po chwili wybuchnął pijackim śmiechem.

– Nicky, ty się nie szszmiej... – Hopper oparł się o framugę drzwi do salonu. – Cześć i idź szpać...

– Sierżant konspiracyjnie przyłożył palec do ust. – Ciiszsza...

Mamut

John Hopper wyszedł na zgniłe powietrze. Woń parującego na rurach kanalizacyjnych deszczu wymieszana z odorem śmieci i uryny oddawanej w ciemnych bramach stanowiła trzecią pod względem ilościowym wielkość w powietrzu panującym w dzielnicy Gravemana. Zaraz po resztkach azotu i oparach tlenu.

Było już dobrze po północy, kiedy sierżant Legionu wsiadł do autobusu nocnego. Kołysany mruczeniem silnika, wracał do domu. Nie obawiał się chodzenia po mieście późną porą, jak większość mieszkańców miasta. On był dobrze zbudowany. Pięć lat pracy w Legionie nauczyło go sprytu, sztuki przeżycia; pięć lat oczyściło umysł i uzdrowiło mięśnie. Władze uważały na swych żołnierzy. Musieli żyć ściśle według zasad regulowanych Kodeksem. Legionistom nie wolno było, na przykład, pić alkoholu. Hopper i Graveman równo to pieprzyli, byli już znaczącymi osobami w firmie i mogli sobie od czasu do czasu na podobne występki pozwalać. Oczywiście, jeżeli ktoś przyszedłby do pracy w stanie wskazującym, to... kaplica. Na szczęście nigdy tak się jeszcze nie zdarzyło. Legion żył i rządził się własnymi prawami, własnym Kodeksem. Swoją drogą, przestrzeganie tych praw tyczyło się głównie młodszych żołnierzy. Ci doświadczeni, z dużym stażem i poważani mogli robić, co tylko chcieli. Pod warunkiem, że nie przeszkadzali.

Drzwi z sykiem otworzyły się i chwiejnym krokiem sierżant wyszedł z autobusu. Ciemne, krótkie włosy lepiły mu się do czoła, a krople deszczu spływały po mięsistej twarzy. Sierżant przebiegł na drugą stronę ulicy. Wieczorny, a raczej nocny chłód otrzeźwiał go. Przed oczyma nie wirowały już te fioletowe i żółte plamy. No, przynajmniej nie tak szybko.

Hopper wszedł powoli po schodach i przekręcił klucz w zamku. Wejście do jego mieszkania sąsiadowało z żydowskim warsztatem samochodowym „Baumeier i Syn". Hopper przypomniał sobie wiecznie uśmiechniętą twarz starego Mosze. Możliwie cicho wspiął się po stromych, skrzypiących schodach na pierwsze piętro. Fakt, mógł wejść od frontu, ale wtedy musiałby nadłożyć trochę drogi, co w obecnym stanie wydawało się raczej mało przyjemne. Alkohol powoli wietrzał z organizmu. Zapewne za sprawą specyficznej diety, której przestrzeganie wymuszało kierownictwo firmy. Zapewne chodzi o to, że jak się upije, to żebym szybko wytrzeźwiał – przemknęła mu myśl. Mózg miał przeżarty zmęczeniem i już czuł nadciągającego kaca. Bolały go nadwyrężone mięśnie i naderwane ścięgna. Odbijały się nieprzespane noce... Jutro wybierze się do lekarza...

Klucz zazgrzytał w zamku. Sierżant John z przeciągłym ziewnięciem na ustach zapalił światło w przedpokoju i zamknął za sobą pancerne drzwi. Zdjął cywilne, sportowe buty i zrzucił skórzaną kurtkę. Mięśnie wyły z bólu, naciągane z każdym, najmniejszym nawet ruchem. Jęcząc i klnąc padł na łóżko. Po chwili już spał.



Obudziło go przedzierające się przez zaciśnięte powieki promienie słoneczne. Nie pomogło przewracanie się na drugi bok. Hopper otworzył oczy. Tak, z pewnością był we własnym mieszkaniu... Przesunął dłonią po twarzy, powoli usiadł na łóżku i rozejrzał się po pokoju. Cztery ściany pomalowane na biało dawno już straciły swą pierwotną barwę, przechodząc w kolor zgniłych pomarańczy, dywan w wielu miejscach znaczyły dziury wypalone papierosami. Słowem – chlew. Hopper podniósł się i poczłapał do łazienki...

Na ulicy powitał go ogólny zgiełk, potęgowany jeszcze wzbierającym kacem. Niepewnie postawił pierwszy krok i ostrożnie wszedł na ulicę. Ruch panujący w tej części miasta ograniczał się do okazyjnie przesuwających się z jednostajnym szumem poduszkowych lektyk, więc bezpiecznie mógł dotrzeć do Centrum. W głowie mu huczało, ból pulsował i systematycznie atakował kolejne organy. Hopper skinął ręką na sunącą powoli taksówkę.

– Hej, szefie. Gdzie dzisiaj? – Cyborg wysunął głowę przez okno pasażera.

Sierżant wzdrygnął się. Nienawidził cyborgów i nie miał do nich zaufania. – Na Sześćdziesiątą piątą, posterunek Legionu. Czwarta i Czasowa. – polecił Hopper wsiadając do pojazdu. – I nie nazywaj mnie szefem.

– Tak jest, szefie. – odparł kierowca. Chyba jego system konwersacyjny był przestarzały. Wiedział coś niecoś na ten temat i wywnioskował, że cyborg musiał zostać wykonany w Dessau.

I to przed 1999. Taksówka ruszyła. Z głośników ukrytych za tylnym siedzeniem popłynęła słodka, uspokajająca muzyka.

– Słyszał pan, że wczoraj złapali tego cyborga? – spytał kierowca. Hopper starał się spokojnie patrzeć przez okno. – Tak. Słuchaj, nie chce mi się z tobą gadać...

– Jak pan sobie życzy, szefie. To pan jesteś szefem. – trajkotał robot. Hopper spróbował się wyciszyć. Ignorować denerwującego kierowcę i obserwować przemykający krajobraz. Nieliczni ludzie przechadzali się spokojnie ulicami, pogrążeni w swoich sprawach snuli się wzdłuż kolorowych klombów. Sierżant popatrzył na młode małżeństwo z wózkiem przechodzące przez ulicę, kiedy pojazd zatrzymał się na światłach. Nawet nie wiedział, że tacy ludzie jeszcze istnieją. Właściwe Centrum było kilka kilometrów stąd i tu miasto nie było jeszcze tak przepełnione neonami, ogromnymi, trójwymiarowymi reklamami i Wirtualnymi Programami Reklamowymi Lance'a. Hopper nigdy nie miał czasu podziwiać „prawdziwego życia", nudziły go wirtualki, nużyły kolorowe światełka Ekranów i denerwował Lance. Unikał tego. Jako porządny żołnierz Legionu i Sługa Arcyprałata, na pierwszym miejscu stawiał służbę. Tam czuł się najlepiej; nie kwestionował rozkazów, miał wynikające ze służby korzyści i straty. Pod jego ciemnobrązowymi włosami krył się tatuaż informujący o klanowej przynależności w firmie. Służba była dla niego wszystkim, Arcyprałat był jego Przywódcą, Doradcą i Wybawcą, Legion to jego Rodzina... Po chwili zdał sobie sprawę, że powtarza po cichu Kodeks Honorowy Legionu. Z zamyślenia wyrwały go słowa cyborga.

– No, to jesteśmy na miejscu. Należy się dwadzieścia...

Przed głównym wejściem zebrał się spory tłum protestujących przeciwko nadmiernej brutalności służb porządkowych, więc zdecydował się na wejście do budynku przez parking znajdujący się na tyłach komisariatu. Wsunął swą kartę identyfikacyjną w szczelinę zamka i energicznie szarpnął. Zamek od dłuższego czasu szwankował i trzeba było mu trochę pomagać. Hopper uśmiechnął się do kamery zawieszonej pod sufitem i pchnął drzwi. Przez chwilę szedł po omacku, zanim jego oczy nie przyzwyczaiły się do słabego oświetlenia parkingu. W końcu, od rana zalewało go światło. Poszedł środkiem, mijając samochody, których stało już całkiem sporo. Usłyszał za sobą szybkie kroki.

– Hej, Hopper! – krzyknął Hill, którego nazywano „oficer biurkowy".

– Cześć, co tak późno?

– Długa historia. I tak Montag miał tam chwilę posiedzieć. Nie myślałem, że cię dziś spotkam.

– A co, tak szybko się wieści rozchodzą? – Ruszyli do windy.

– Uhu, Annesen pytał o ciebie.

– Mam zamiar do niego wpaść.

Przed wizytą u Annesena postanowił odwiedzić jeszcze do lekarza zakładowego. Bolały go wszystkie mięśnie, a poza tym odnosił wrażenie, że naderwał sobie ścięgno. Przeszedł środkiem korytarza, dziwiąc się dlaczego tak mało osób spotkał dziś na swej drodze. Hill, Montag i nalewająca sobie kawy Lauryn. Żadnych szeregowców, policjantów. Zapukał do drzwi gabinetu i nie czekając na odpowiedź wszedł do środka.

– O, John. Nie spodziewałem się ciebie dzisiaj. – Lekarz podniósł wzrok znad notatnika.

– Cześć, Mustaine.

– Co cię do mnie sprowadza? – Doktor uścisnął podaną dłoń.

– Przychodzę do ciebie jako lekarza.

– O, Boże! – Mustaine uniósł ręce do głowy w teatralnym geście rozpaczy. – Co ci jest?

Hopper usiadł na stołku i zdjął bluzkę.

– Chyba nadwyrężyłem sobie ramię. Lekarz uważnie obejrzał spuchnięty mięsień. Ostrożnie go dotknął i widząc, że sierżant krzywi się z bólu, uśmiechnął się tryumfalnie.

– Już wiem! Naderwałeś sobie ścięgno i masz zakwasy!

Hopper spojrzał na niego z wyrzutem.

– Tyle to i ja wiem. Zrób coś, w końcu jesteś lekarzem.

– No tak. – Mustaine wyciągnął z kieszeni fartucha rolkę bandażu nasączonego jakimś przeciwbólowym świństwem. Sierżant usłużnie podał mu ramię.

Mamut

– Wiesz, ja ci niewiele pomogę – mruknął, wiążąc opatrunek. – Tobie potrzeba lekarza.

– A ty to co?!

– No więc, mówię, potrzeba ci prawdziwego lekarza! Dam ci zwolnienie i skierowanie do mojego znajomka, Hartridge'a. On się tobą zajmie.

– W takim razie, po co ty tu jesteś? – spytał Hopper, zakładając bluzę.

– Nie wiem, może za uśmiech?

– Jeśli to miał być żart, to ci nie wyszedł – podsumował sierżant i zabrał skierowanie.

Przeszedł do „komputerowej" części budynku. To z tego właśnie miejsca Annesen i jego grupa kierowali łącznością w czasie poważnych zadań, podawali meldunki jednostkom zmechanizowanym i przekazywali potrzebne informacje. Otworzył drzwi.

W pomieszczeniu Annesena, nazywanym przez niego RAJEM, panował ogólny bałagan. Papierowe kubki po kawie leżały porozrzucane na podłodze, do tarczy od gry w rzutki przybita była gwoździem malutka laleczka Voodoo. Do tego kable. Wszędzie kable. Obojętnie, czy były to światłowodowe kable cyberinfo, czy też zwykłe zasilające. Taśmy energetyczne znaczyły drogę do toalety. Na biurku Annesena stał wypchany jamnik, którego sam haker naszpikował kolorowymi parasolkami i chorągiewkami krajów skandynawskich. Ponadto, na ścianach wisiało mnóstwo plakatów z popularnych wirtualek, a nad drzwiami, zamiast godła narodowego, powieszono akwarium. Widać, że grupa Annesena nie cierpiała na przepracowanie.

Teraz w pomieszczeniu panował ogromny rozgardiasz. Padły gogle od trzeciego terminala, odłączające Ministerstwo Spraw Wewnętrznych od Sieci. Green, bezpośredni zastępca Annesena, bawił się oglądając jakieś tajemnice państwowe. Wtedy właśnie padły gogle, a Green naraził się na wykrycie swej obecności w Sieci przez Szperaczy.

Ludzie biegali, przekrzykiwali się nawzajem i machali rękami. Green, cały spocony, operował lutownicą przy złączach, a trzech innych usiłowało wprowadzić Szperaczy z Ministerstwa na fałszywy trop. Ach, te zabezpieczenia. Hopper postanowił wyjść i wrócić kiedy indziej, jednak w ostatniej chwili zatrzymał go Annesen.

Albert Annesen podniósł zarośniętą kruczoczarnymi włosami głowę znad komputera, wrzasnął coś o Supernowej, po czym spadł z krzesła. Chwilę potem stał już na nogach i krzyczał do Hoppera, żeby chwilę poczekał. Gdy ten zamknął drzwi, hacker odwrócił się do Greena i wykrzyczał mu całą teorię względności Einsteina oraz to, jak ma się ona do danej sytuacji. Odpowiedzią były mruknięcia pełne aprobaty i zadowolony z siebie Annesen pomaszerował do Hoppera. Hacker ubrany był w biały, lekarski fartuch i zielonkawe spodnie „trzyczwarte". Ponadto należał do szczęśliwych posiadaczy wysokich wojskowych butów i sięgającej kolan bluzki z napisem JEZUS PRZYJDZIE W GLANACH. Był młodym mężczyzną, na oko dwudziestoletnim, miał sięgające do ramion czarne jak noc włosy i gładko ogoloną twarz.

– Hopper, przyjacielu! Jak wczorajsza akcja?! – spytał, wymachując naszpikowanym parasolkami i chorągiewkami jamnikiem.

– Bywało lepiej, straciłem sporo ludzi – odparł sierżant. Zawsze denerwowały go rozmowy z Annesenem, irytował go jego niedorozwinięty sposób bycia.

– Mam do ciebie sprawę, usiądziesz? – Niczym nie zrażony Annesen zaproponował sierżantowi wściekle różowy fotel. Hopper opadł ciężko na oparcie. Był zmęczony i wszystko go bolało.

– Widzisz, Johnny. Chodzi o...



Dwie godziny później w pokoju zapanowała cisza. Grupa Annesena naprawiła usterkę i wszyscy wrócili do swych zajęć. Ich lider wyłuszczył sprawę dokładnie i teraz zostawił Hoppera samego, by to przemyślał. Sierżant siedział za komputerem młodszego kolegi i w zamyśleniu wpatrywał się w ekran. Chyba jednak się zgodzę – pomyślał. – Sprawdzę przedtem jeszcze jedną rzecz. Wcisnął powoli klawisz K na konsoli komputera. Ekran rozświetliło logo kartoteki Legionu.

Hopper patrzył przez chwilę pustym wzrokiem na ekran. Niezbyt wiedział co robi, gdzie się znajduje. Chwilowa słabość dość szybko minęła, jednakże uczucie opuszczenia ciała pozostawało jeszcze długo, wciśnięte między zwoje mózgu. Zacisnął zęby.

MULLEN, ADAM – dioda twardego dysku przez chwilę mrugała, a komputer z charakterystycznym terkotem odczytywał dane. Już na pierwszy rzut oka widać było, że ten nowy system Micro nie sprawdza się. Był za wolny. W końcu, w lewym górnym rogu monitora pojawiła się żądana fotografia. Chwilę potem, ekran zalewał potok informacji. Sierżant pominął biografię Mullena i zajął się rozdziałem zatytułowanym DZIAŁALNOŚĆ PRZESTĘPCZA. Dioda dysku zamigotała ponownie.

SPRAWA MULLEN KONTRA LEGION – Hopper potarł dłonią podbródek. Wiedział, że coś się nie zgadza. Ekran monitora rozświetliły szczegóły sprawy.

– WŁAMANIE DO CENTRALNEGO OBWODU OCHRONNEGO

– KRADZIEŻ CZTERECH PLIKÓW O DUŻEJ WARTOŚCI Z WYŻEJ WYMIENIONEGO OBWODU

– PRÓBA WŁAMANIA DO SYSTEMU ROADRUNNER

Hopper spojrzał ponownie i z niedowierzaniem zamrugał oczami. Przecież w obwodzie ochronnym nie było żadnych ważnych plików! A RoadRunner zajmował się liczeniem przychodów i rozchodów firmy... W dodatku ostanie słowa cyborga... Sierżant zagryzł wargi. Powoli wszystko układało się w logiczną całość. Co prawda, z wieloma lukami, ale zawsze całość. Ponownie potarł dłonią podbródek. Wygląda na to, że chyba polowali na niewinnego! Nigdy przecież nie było takiej nagonki na zwykłego hackera! Jezu Chryste... To się powoli przeradza w szaleństwo. Wiedział o tym. On o tym wiedział... A mimo wszystko wydał wyrok. Może Arcyprałat miał swe powody? Może to jego polityka? Oczyścić całe miasto z aspołecznych jednostek? Rozważał problem, a w głowie mu huczało. Przypomniał sobie zasłyszane niegdyś w dyskusji z Gravemanem pytanie: Czy ty Go kiedyś widziałeś? Czy widziałeś na własne oczy Arcyprałata? Fakt, Hopper nigdy nie widział wodza. Czyżby prawdziwym przestępcą miał być On, usuwający wszystkich, którzy wiedzieli coś na jego temat? Którzy mieli na niego jakiegoś haka?... Bzdura!

Wstał i z furią kopnął śmietnik.

– Cholera!

Ludzie Annesena podnieśli głowy znad swych zajęć, lecz już po chwili przestali się nim interesować. Hopper zacisnął pięści i wyszedł z pomieszczenia. Na korytarzu spotkał Annesena. Młody informatyk poklepał go po ramieniu.

– No i jak, wielki wodzu?

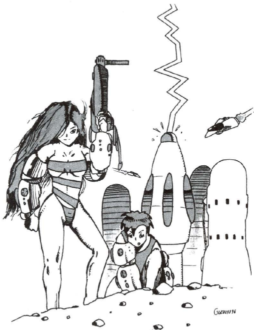
Sierżant nawet na niego nie spojrzał. Po prostu odepchnął go brutalnie na ścianę i poszedł dalej, drżąc z wściekłości. Pójdę tam i zamówię sobie audiencję! – pomyślał, zbiegając ze schodów. W powietrzu czuć było duszący zapach potu. W uszach brzęczały dzwonki telefonów, huczał gwar rozmów, terkotały faksy.

Dowiem się, o co chodzi. Tak dalej być nie może! – Był pewien swego zwycięstwa. Nagle uderzyła go fala wątpliwości. – Przecież On by tego nie zrobił! Nie On, nie Arcyprałat! Arcyprałat jest moim Przywódcą, Doradcą i Wybawcą!

Minął recepcję i przepchnął się przez zwarty szereg strażników, broniących dostępu do budynku tłumowi demonstrantów. Ktoś próbował go zatrzymać, lecz Hopper warknął i tamten się uciszył. Na ulicy panował zupełny chaos. Ludzie krzyczeli, wymachiwali transparentami i palili kukłę przedstawiającą Arcyprałata. Przedarł się przez gąszcz ciał, ignorując ból głowy i rzucane w jego stronę obelgi. Tłum oblegał posterunek i już po chwili nikt nie zwracał na niego uwagi. Hopper oparł się o drzewo i próbował się uspokoić.

Poziom adrenaliny opadł, spięte mięśnie rozluźniły się. Przycisnął dłonie do uszu. – Nie, to po prostu niemożliwe! Może nie jest nieomylny, ale potrafi wiele. Nie rozkazałby zabić zwykłego hackera, gdyby Mullen naprawdę nim był. Mullen był cyborgiem, dobrze uzbrojonym przestępcą. Zabił wszystkich moich ludzi. Arcyprałat nie kazałby go zabić, gdyby nie musiał. Jest w końcu Arcyprałatem...

Mamut





Manga Manga Manga Room!

Konnichiwa!

Już po raz drugi spotykamy się na łamach Kompendium Wiedzy. Dla wielu wygłodniałych Otaku (mangofilów) poprzedni książkowy Manga Room był pierwszym szeroko dostępnym źródłem informacji na temat mangi i anime. Tytułem przypomnienia: manga to japoński komiks, natomiast anime to japońskie filmy animowane. Obie te dziedziny sztuki (tak, nie ma tu przesady, właśnie „sztuki") są jedyne w swoim rodzaju i niepowtarzalne. Japoński rynek komiksów jest największy i najbardziej rozległy na świecie. Mangi, czyli japońskie komiksy, czytają wszyscy, począwszy od dzieci, a skończywszy na zaawansowanych wiekowo osobach. Podobnie jest z filmami animowanymi, gdzie znajdziemy pozycje zarówno dla dzieci, młodzieży, jak i dorosłych.

W tej edycji Kompendium znajduje się materiał dla ludzi zaznajomionych z tematem. Wytrawnych Otaku na pewno zainteresują nowinki i ciekawostki ze świata mangi i anime. Dla wszystkich fanów, a przede wszystkim fanek „Sailor Moon", czyli Czarodziejek Wojowniczek, mamy nie lada gratkę: Encyklopedię Sailor Moon – po raz pierwszy w Polsce zebrane wszelkie wiadomości, ciekawostki, informacje na temat tego popularnego serialu.

Tych, którym manga i anime był dotąd obce, a lektura tego działu pobudzi w nich zainteresowanie tym tematem, zapraszam do edycji Manga Room w pierwszym Kompendium Wiedzy, gdzie znajdują się wszystkie niezbędne informacje dla początkujących oraz wyjaśnienia terminów używanych przez Otaku.

Domo arigato gozaimasu
A'guś i Mr. Root

„The Five Stars Stories", © 1996 Mamoru Nagano



Manga

Manga w Japonii

Rok po roku rynek oraz cała kultura komiksowa w Japonii stają się coraz większe i zataczają coraz szersze kręgi. Podczas gdy japoński rynek normalnych książek zachowywał względną stabilność, to boom ostatnich 20 lat spowodował, że liczba komiksowych książek oraz magazynów sięgnęła 2.500 milionów egzemplarzy. Obecnie blisko 40% całego rynku wydawniczego w Japonii zajmują wydawnictwa komiksowe. Wiele firm, które dotychczas nigdy nie były zaangażowane w ten rodzaj publikacji, muszą teraz wejść w ten stale rosnący rynek. Japoński komiks, nazywany mangą, jest niepowtarzalny. Skierowany nie tylko do dzieci czy młodych ludzi, co ma miejsce w przypadku komiksów zachodnich (np. amerykańskich), ale również dorosłych.

W latach 40. utalentowany artysta Osamu Tezuka, nazwany później „The God of Manga", czyli „Bóg Mangi", zapoczątkował nowy styl, łączący w sobie elementy wesołe i satyryczne z ciekawą i intrygującą historią. Od ponad 50 lat wielu mangowych artystów kroczyło ścieżkami zapoczątkowanymi przez prekursora tej sztuki, z czasem tworząc nowe i wyodrębnione style, skierowane do różnych odbiorców: młodych i starych, kobiet i mężczyzn (na ten temat pisaliśmy w Kompendium Wiedzy 1).

Obecnie mangowy rynek jest największym rynkiem komiksowym na świecie, co zresztą wie każdy, kto kiedykolwiek interesował się historią komiksu. Jeden z najpopularniejszych magazynów komiksowych, wydawany w formacie książki telefonicznej (ok. 600 stron), „Shonen Jump", sprzedaje się w nakładzie 6,5 miliona egzemplarzy... tygodniowo! Tego nie przebije nawet najlepsze zachodnie wydawnictwo. Dlatego też profesjonalni rysownicy i autorzy mangi zawsze spieszą się, poganiani przez wydawców, aby oddać swoją pracę na czas. Nawet największe mangowe sławy, jak Buichi Terasawa, Kenichi Sonoda czy Rumiko Takahashi, muszą zdążyć przed wyśrubowanymi przez wydawców terminami wielu mangowych miesięczników czy tygodników. Dlatego też wielu twórców korzysta z pomocy asystentów, aby bardziej skoncentrować się na wymyślaniu fabuły. Pozostają oni raczej scenarzystami i reżyserami, podczas gdy inni zajmują się rysowaniem detali, teł, dialogów w dymkach czy cieniowaniem. Gdy manga powstaje na arkuszach papieru, najpierw szkicuje się poszczególne strony, a następnie wpisuje się tekst w dymki dialogowe. Te operacje zajmują naprawdę dużo czasu, ponieważ rysowane sceny muszą być bardzo dokładnie przemyślane, łącząc wyobrażenia artysty z realizmem sceny. Czytelnicy mang, w szczególności ci młodzi, często zauważają, że coś nie gra w takim czy innym ujęciu, albo że rysownik narysował coś nie tak, nawet jeżeli jest to wytwór wyobraźni autora. Kiedy wszystko wygląda tak jak wyglądać powinno, artysta oraz jego asystenci zaczynają przerysowywać piórkiem i tuszem (mangi najczęściej są czarno–białe) szkice na specjalny papier, dostosowany do późniejszej obróbki w procesie druku. Praca jest na tyle ciężka, że rzadko twórcy nadążają na czas zaplanowany przez wydawcę. Przeważnie wszystko robi się „na styk".

Okładka komiksu „Shonen Jump".



Istnieje potężna grupa amatorskich twórców mang (jest ich obecnie ponad 100.000), którzy nie muszą pracować w nieustannym stresie,


„Fantasy Sweat", © 1996 Mine Yoshizaki

gdyż sami wyznaczają sobie terminy oddania prac. Swoje dzieła muszą jednak finansować z własnych środków. Taki styl preferują młodzi rysownicy tworzący najczęściej do tzw. dojinshi, czyli fanzinów, oraz ci profesjonalni twórcy, którzy pragną narysować komiks swoich marzeń, a nie mogą tego dokonać pod presją wydawców. Amatorscy twórcy mangi utworzyli specyficzny odłam rynku komiksowego, znany ponad milionowej rzeszy czytelników w całej Japonii. Od ponad 20 lat tacy zapaleńcy zbierają się na krajowych konwentach czy zjazdach, na których obecnie wystawia się około 16.000 grup autorskich, a podczas tylko jednego dnia odwiedza imprezę ponad 200.000 fanów. I niech mi ktoś powie, że Japonia nie jest krajem komiksu!

Dlaczego Japończycy tak fascynują się mangami? Czy w ten sposób chcą uciec od twardej i stresującej rzeczywistości, hałasu wielkich miast, ciężkiej pracy, piekła egzaminów? Powodów może być kilka. Japończycy używają do pisania chińskich znaków kanji. Od rysowania tych znaków do rysowania obrazów jest niewielki krok. Wiele osób nie ma czasu na czytanie książek i innych publikacji, podczas gdy, jak dowodzą tego badania naukowe, czytając mangę można przyswoić sobie dwa razy więcej informacji niż czytając normalny tekst. Największe firmy stosują ten środek przekazu dla swoich pracowników, nawet ośrodki rządowe zaczęły używać mangi w swoich broszurach informacyjnych. Coraz ciekawsza i stojąca na coraz wyższym poziomie manga przyciąga coraz większą liczbę czytelników. O tym w Japonii wie każdy. Po prostu – manga jest tam wszechobecna!

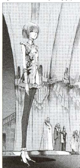
Co nowego w anime?

Rynek anime w samej Japonii, według przedstawicieli firm i wytwórni filmowych, przeżywa obecnie głęboką zapaść. Co jednak ciekawe, zwykły fan anime nie odczuwa tego na własnej skórze, gdyż rynek zalewa coraz więcej produkcji i to coraz lepszej jakości. Również poza granicami swojego rodzimego kraju filmy anime odnoszą sukcesy. Minęły już lata, kiedy głównym powodem popularności filmów była ciekawa treść i akcja. Patrząc na produkcje z lat 80. i początku 90. nie zauważamy większych zmian w standardzie i jakości animacji. Śledząc tak popularne serie, jak „Gall Force" (od 1985 do 1989), „Bubblegum Crisis", „Dirty Pair" czy powstałą w 1990 OAV „Sol Bianca", można zauważyć, jak niewiele się one od siebie różnią, mimo iż dzieli je ładnych parę lat. Jedną z wyraźnych zmian stylu twórców anime dało się odczuć na samym początku lat 80., jako odcinającą się od dotychczasowego stylu lat 70., widocznego w takich filmach, jak „Gatchaman" (niezapomniana „Załoga G"), „Cobra" czy filmów o Lupinie Trzecim. Uroda postaci zaczęła nabierać typowego, znanego nam mangowego stylu; oczy bohaterów powiększyły się. Widać to wyraźnie w projektach postaci do serialu telewizyjnego „Macross" i powstałego na jego podstawie w 1984 roku filmu kinowego „Macross, Do You Remember Love?" (duże oczy Lynn Minmay nabrały rozmarzonego wyrazu). Zaczęto wprowadzać coraz to nowsze elementy uatrakcyjniające filmy, jak szybką akcję, zaskakujące mechy, nowe sexy postacie czy wysokiej jakości soundtrack. Jednak jakość animacji pozostawała jeszcze na podobnym poziomie przez długi czas. Oczywiście i w latach 80. zdarzały się filmy wybitne czy odmienne od przyjętych wówczas standardów. Do tych niewątpliwie należą dzieła Miyazakiego, takie jak „Nausicaa z Doliny Wiatrów", „Mój sąsiad Totoro" czy „Laputa, Castle in the Sky", które zawsze wybijały się ponad przeciętną i przypominały swoim rozmachem i stylem megaprodukcje z wytwórni Disneya. Niezapomniany film Akira Katsuhiro Otomo z 1987 r. należy do czołówki wybitnych filmów z tamtego okresu.

Jednak czasy się zmieniają, a wraz z nimi oczekiwania widzów pragnących coraz więcej i lepiej. Dla japońskich fanów Akira to już historia, a zapytani o najlepszą produkcję ostatnich lat, wymienią najprawdopodobniej takie filmy, jak „Patlabor 2" (nagrodzony na festiwalu filmów fabularnych w 1994 r.), „Silent Mobius" czy ostatni telewizyjny megahit studia Gainax (tego od „Wigns of Honneamise", „Aim For The Top, Gunbuster!", „Otaku No Video" czy „Nadia of the Mysterious Seas"), pt.: „Genesis Survival Evangelion", o którego popularności może świadczyć fakt, że film nie schodził z okładki pisma „NEWTYPE" przez ponad pół roku od premiery.

Obecnie trzeba poświęcać coraz więcej starań i pieniędzy na najmniejszą nawet produkcję, aby odniosła ona sukces. Kameralny dotychczas przemysł anime szuka po pierwsze tańszych studiów produkcyjnych (stąd zainteresowanie przemysłem filmowym w Chinach i Korei) oraz większych pieniędzy, które pozwoliłyby na sfinansowanie nowszych projektów. Wiele jest tego przykładów. Znana wytwórnia AIC związała się przy produkcji kilku swoich filmów z gigantem przemysłu elektronicznego, firmą Pioneer, która nie dość że sfinansowała te projekty, to zajęła się ich dystrybucją w Japonii i na Świecie. Przy produkcji kontrowersyjnego „Ghost In The Shell" (niektórzy posądzają twórców o przerost formy nad treścią) zebrały się takie potęgi finansowe, jak Kodansha i Bandai. Przemysł anime szuka sponsorów i partnerów nie tylko w kraju. Szuka ich też poza granicami, w Stanach czy Wielkiej Brytanii.

Dla przeciętnego fana nie jest to zły objaw. Jest coraz więcej lepszych filmów. W przedbiegach eliminowane są filmy gorsze, które jeszcze kilka lat wcześniej mogły z powodzeniem reprezentować średni standard. Powstaje coraz więcej filmów długometrażowych. Tegorocznymi premierami w Japonii były między innymi: nowy film Katsuhiro Otomo „Memories", „Tenchi Muyo in Love" (nota bene film, który dzięki wspomnianej wcześniej współpracy AIC z Pioneerem mógł się równolegle ukazać w Japonii i USA), „Sailor Moon SuperS The Movie", pełnometrażowa wersja cyberpunkowego „Armitage III" oraz najnowsze dzieło studia CLAMP – „X The Movie" – które powstało na podstawie bardzo popularnej mangi. Za tymi i innymi produkcjami rynku filmów długometrażowych, wideo czy telewizyjnymi podążają producenci zabawek i upominków, twórcy gier komputerowych oraz wydawcy książek. Jest tego coraz więcej. Teraz również zachodni fani mają dostęp do większej liczby filmów anime. Tutaj bardzo dobrym przykładem mogą być dwie firmy, amerykańska A.D.Vision oraz wszystkim znana, brytyjska Manga Entertainment. Ostrożne i mało elastyczne wcześniej firmy japońskie teraz same szukają partnerów do dystrybucji swoich filmów. Mimo tego trendu oraz świadomości zawężania rynku anime, Japonia nadal pozostaje największym odbiorcą tego typu filmów. Można mieć jedynie nadzieję, że do naszych wygłodniałych oczu będzie docierać coraz więcej „przecieków".



Można sobie jeszcze zadać pytanie, czy taka tendencja wzrostowa w niedalekiej przyszłości nie zaszkodzi filmom anime? Sprawa się ma podobnie jak z rynkiem gier komputerowych. Tytułów jest coraz więcej i są one coraz lepsze i wykonane z jeszcze większym rozmachem. Jednak w obu przypadkach zachodzi obawa, że rozmach i pompa wydawanych produkcji zagłuszy to, czym dotychczas ekscytowali się fani – interesującą fabułę, ciekawych bohaterów, oryginalność scenariusza. Kiedyś pomysły się wyczerpią, a same przestaną bawić. Przeciwnicy filmu „Ghost in the Shell" podają go jako najlepszy przykład takiego zjawiska. Ten film, jak uważają niektórzy, miał na celu przede wszystkim przyćmić Akirę oraz pobić rekord w wysokości zainwestowanych pieniędzy. Czy tego oczekują fani? Chyba raczej nie, gdyż często produkcje wykonane o wiele mniejszym nakładem środków ogląda się z równą przyjemnością (taka miodność w anime). Na razie jednak nie ma się czego obawiać. Kryzys w anime może i jest, ale my, fani, cieszymy się z nowych, wspaniałych filmów, które cieszą i jeszcze długo będą cieszyć nasze oczy.

Encyklopedia SAILOR MOON

Zapraszamy do lektury, która powinna zadowolić nawet najbardziej wybredne fanki i fanów popularnych Czarodziejek. Mnie oraz A'gusi udało się wyszukać i zebrać potężną liczbę materiałów oraz informacji na temat serialu „Sailor Moon". Po ich selekcji powstała ta oto Encyklopedia Sailor Moon. A'guś przybliży nam wszystkim nurt shojo manga oraz opisze mangę, na podstawie której powstała seria TV. Ja skoncentruję się na serialu anime i wszelkich innych ciekawostkach z nim związanych. Mamy nadzieję, że publikacja ta przybliży wam tę arcypopularną serię.

Chcielibyśmy podziękować Hitoshiemu Doi i Mamo-chan za pomoc w udostępnieniu niektórych materiałów oraz, oczywiście, pani Naoko Takeuchi za stworzenie tak wspaniałej historii.

Serial TV

„Bishojo Senshi Sailor Moon" jest serialem, który zyskał niesamowitą popularność w Japonii oraz poza jej granicami, stając się jednym z niewielu ambasadorów japońskiej animacji na świecie. Skierowany początkowo do bardzo młodej widowni serial zdobył wielką popularność w różnych grupach wiekowych i jest obecnie jednym z najpopularniejszych w Japonii. Sukces przyczynił się do powstania następnych części.



Okładka albumu do serii S. © Naoko Takeuchi

„Sailor Moon" (odcinki 1–46): opowiada o pojawieniu się pięciu pięknych wojowniczek walczących z Królestwem Ciemności i jego demonami (youma), pragnącymi odebrać ludziom życiodajną energię oraz wejść w posiadanie Srebrnego Kryształu (w oryginale „maboroshi no ginzuishou").

„Sailor Moon R" (odcinki 47–88): w pierwszej części (47–59) wojowniczki walczą z dwójką obcych, Allem i Anną, pragnącymi za pomocą swoich kardianów pozyskać energię dla drzewa życia Makaiju. W drugiej części (60–88) walka toczy się z Bractwem Czarnego Księżyca (Black Moon Family) i jego droidami oraz pojawiają się nowe bohaterki – Chibi-Usa, dziewczynka z przyszłości oraz nowa Czarodziejka Sailor Pluto (ale tylko w jednym odcinku). Ostatni, 89. odcinek jest zapowiedzią nowej serii i składa się z fragmentów dotychczasowych odcinków. Literka „R" w tytule oznacza „Romans".



„Sailor Moon Super" (odcinki 90–127): nowym przeciwnikiem jest szalony profesor Tomoe oraz jego pięć czarownic. Tomoe chce za pomocą daimonów odebrać ludziom kryształy serc, które mogą dawać niespotykaną potęgę. Pojawiają się też nowe Czarodziejki: Sailor Neptun, Uranus oraz Saturn.

„Sailor Moon SuperS" (odcinki 128–166.): nowymi przeciwnikami naszych bohaterek są trzy Amazonki, kradnące ludziom marzenia. Chyba najbardziej cukierkowa część całej sagi. Główną postać gra Chibi-Usa, której pomaga jednorożec Pegaz (Pegaz w serialu? a to dopiero!). Seria SuperS jest skierowana przede wszystkim do najmłodszej widowni, więc dotychczasowi fani mogą się czuć dosyć dziwnie. Na szczęście autorzy poszli po rozum do głowy i w następnej serii przywrócili dawny klimat.



„Sailor Stars" (odcinki 167–...): mało wiadomo na temat tej serii. Na razie trwa...

Oglądana u nas seria jest wersją eksportową. Dlatego też dystrybutor nie dostarczył do Polski 45. i 46. odcinka pierwszej serii, wiedząc że zawsze były one mocno cenzurowane, jeżeli w ogóle dopuszczono je do emisji. W oryginalnej japońskiej wersji dziewczyny zaczynają swoje transformacje w Czarodziejki w strojach Ewy. W wersji eksportowej pozostał jedynie zarys ich ciała. Na szczęście, są to

jedyne poprawki lub cięcia w stosunku do oryginału. W innych krajach, takich jak Francja, Niemcy, a przede wszystkim Ameryka, stacje telewizyjne bardzo ingerowały w serial, cenzurując go lub skracając. My możemy uważać się za szczęśliwców, gdyż oglądamy chyba najbliższą oryginałowi wersję.

Bohaterki, sylwetki, ataki i magiczne przedmioty

Czarodziejki podczas swoich przemian i ataków używają różnych okrzyków, czy raczej zaklęć. Co ciekawsze, wszystkie te okrzyki są w języku angielskim. Ale i tak ciężko jest je przetłumaczyć na polski tak, aby dobrze brzmiały, a zarazem oddawały sens. Dlatego też wymienione ataki i okrzyki pozostawiamy w oryginalnej wersji, damy tylko najważniejsze polskie odpowiedniki. W niektórych miejscach dopasowaliśmy je do nowych i nie znanych u nas ataków czy transformacji. Uwaga: podany wiek bohaterek mówi, ile miały one lat na początku serii. W miarę upływu kolejnych odcinków i czasu bohaterki dorastały i obecnie są już starsze. Wszystkie informacje o Czarodziejkach pochodzą z oficjalnych publikacji autorki mangi, Naoko Takeuchi.



Wszystkie rysunki pochodzą z oryginalnej mangi autorstwa Naoko Takeuchi (tom 5), na podstawie której powstała seria anime.

Usagi Tsukino – Sailor Moon

Usagi jest główną bohaterką całej serii. Jest bardzo przeciętną, czternastoletnią uczennicą szkoły średniej (japońskiej, oczywiście). Urodziła się 30 lipca, jest spod znaku Lwa i ma grupę krwi O. Jej imię i nazwisko czytane w porządku japońskim, czyli „Tsuki–no Usagi" znaczą tyle, co „Księżycowy Królik".

Z natury jest fajtłapą i chyba największą beksą, jaką widział świat. W mniemaniu swoim oraz kilku innych osób, nie za bardzo nadaje się na wojowniczkę, gdyż i w tej roli jest bardzo fajtłapowata i płaczliwa. Na szczęście, gdy jest w kłopotach, pomaga jej tajemniczy z początku Tuxedo Kamen (w wolnym tłumaczeniu: „Zamaskowany Smoking"), czyli Mamoru Chiba, wyciągając ją z każdej niemal opresji.



Usagi chodzi do drugiej klasy szkoły średniej Juuban, w tokijskiej dzielnicy Minato–ku. Jej ulubionym przedmiotem jest „Gospodarstwo Domowe", zaś największe kłopoty ma z matematyką i angielskim. Ulubionym kolorem Usagi jest biały. Uwielbia jeść lody i ciastka. Z niewiadomych powodów nie cierpi marchewki (a to dziwne, przecież wszędzie na jej ubraniach czy pościeli pojawiają się króliki, nie wspominając jej imienia; a może właśnie dlatego...).

Usagi jest inkarnacją Księżniczki Selenity (lub, jak kto woli, Serenity – w japońskim „l" i „r" czyta się tak samo), córki pięknej Królowej Selenity, wieki temu władającej Księżycowym Królestwem. W serii S dowiadujemy się, że Usagi jest również Nową Królową Selenity z przyszłości, w XXX wieku. Aktualnie mieszka w dzielnicy Minato–ku razem z rodzicami – ojcem Kenji Tsukino, matką Ikuko Tsukino oraz młodszym bratem Shingo.

Magiczne transformacje i ataki (oryginalne frazy)

– *Moon power... ni nare*: „Potęgo Księżyca, działaj" (–) zmienia Usagi w jakąś inną postać.



- *Moon prism power, make up*: zmienia Usagi w Czarodziejkę.
- *Moon crystal power, make up*: pojawia się po raz pierwszy w odcinku 51.
- *Moon cosmic power, make up*: pojawia się w serii S, w odcinku 91.
- *Crisis make up*: zmienia Usagi w Super Sailor Moon.
- *Ethernal make up*: zmienia Usagi w Ethernal Sailor Moon z serii Sailor Stars

- *Moon tiara action*: „Księżycowy diademie, działaj".
- *Moon tiara stardust*: jw., tylko diadem nie uderza bezpośrednio w demona, ale rozpryskuje wokół niego gwiezdny pył. Po raz pierwszy zastosowany w odcinku 5.
- *Sailor Moon kick*: hmmm... Czyżby Usagi trenowała karate?
- *Moon healing escalation*: „Uzdrowicielska moc księżyca". Usagi używa Księżycowej Pałeczki, aby zmienić demona z powrotem w człowieka. Po raz pierwszy zastosowana w odcinku 25.
- *Moon princess halation*: atak, który pojawił się w odcinku 51., w serii R, gdzie Usagi po raz pierwszy użyła Księżycowego Berła.
- *Sailor body attack*: czyli wejście „ciałem" podczas walki z wrogiem. Zastosowane w odcinku 60., serii R.
- *Moon spiral heart attack*: „Księżycowy atak" czy, jak to nazwał Pejotl, „Spiralny Księżycowy Atak Serca". Usagi po raz pierwszy użyła Nowego Księżycowego Berła, które powstało z połączonych mocy jej i Mamoru, w odcinku 91., serii S.
- *Double Sailor Moon kick*: tym razem podwójny kop, razem z Sailor Chibi Moon użyty przeciw daimonowi w odcinku 107.
- *Rainbow moon heart ache*: nowy atak Usagi pod postacią nowej Super Sailor Moon, odcinek 112.
- *Moon gorgeous meditation*: atak pojawiający się w serii SuperS.
- *Stardust honeymoon therapy kiss*: to atak używany przez Wieczną Czarodziejkę z Księżyca, czyli Ethernal Sailor Moon z serii Sailor Stars, w odcinku 173.



- Transformation brooch: czarodziejska broszka (służy do tranformacji w Sailor Moon)
- Transformation pen: czarodziejskie pióro (służy do transformacji Usagi w inne osoby)
- Pager do komunikacji z innymi Czarodziejkami, później zegarek
- Moon Stick: Księżycowa Pałeczka
- Crystal Star: nowa broszka z Księżycowym Kryształem w środku
- Cutie moon rod: Księżycowe Berło (z serii R)
- Spiral heart moon rod: nowe Księżycowe Berło z serii S
- Holy Grail: Święty Graal
- Kaleid moon scope: księżycowy kalejdoskop

Manga



Ami Mizuno – Sailor Mercury

Czarodziejka z Merkurego jest najspokojniejszą, ale też najinteligentniejszą dziewczyną z całej grupy (podobno jej IQ wynosi 300!). Ami jest spod znaku Panny i posiada grupę krwi A. Na co dzień chodzi do tej samej szkoły, co Usagi, czyli Juuban w dzielnicy Minato-ku. Jej ulubionym przedmiotem w szkole jest matematyka, choć pozostałe przedmioty nie sprawiają jej najmniejszych trudności. Bardzo lubi jeść kanapki, o ile nie są z tuńczykiem. Bardzo dobrze pływa. Aktualnie mieszka razem z mamą, która jest lekarzem i która jest w separacji z mężem.

Jako Sailor Mercury, Ami używa miniaturowego superkomputera zintegrowanego później ze specjalnymi okularami posiadającymi wyświetlacz. Pozwala on jej uzyskiwać informacje o wrogach.

- *Mercury power, make up*: „Potęgo Merkurego, działaj", zmienia Ami w Czarodziejkę.
- *Mercury star power, make up*: „Gwiezdna potęgo Merkurego, działaj", zmienia Ami w Czarodziejkę od odcinka 62. serii R.
- *Mercury crystal power, make up*: „Kryształowa potęgo Merkurego, działaj", to nowa transformacja Ami w serii SuperS, w odcinku 151.

- *Shabon spray: nieszczęsne* „Mydło powidło".
- *Shabon spray freezing*: ulepszone „Mydło powidło", zamrażające przeciwnika. Ami użyła go po raz pierwszy w odcinku 53.
- *Shine aqua illusion*: nowy atak Sailor Mercury, użyty w odcinku 62. serii R.
- *Double shabon spray freezing*: nietrudno się domyślić.
- *Mercury aqua rhapsody*: „Atak wodnej rapsodii" to atak Super Sailor Mercury, po raz pierwszy zastosowany w serii SuperS.



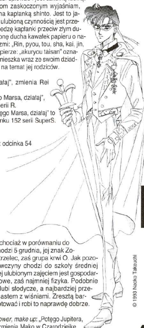
Manga



Rei Hino - Sailor Mars

Rei jest najbardziej żywiołową i dojrzałą ze wszystkich Czarodziejek. Urodziła się 17 kwietnia, jest spod znaku Barana, jej ulubionym kolorem jest czerwony i czarny, zaś potrawą pizza wegetariańska i wędzone ryby. Nie cierpi szparagów. W szkole Rei jest mocna z nauki o społeczeństwie. W jednym z odcinków Rei zwierza się Usagi, że w przyszłości chciałaby zostać piosenkarką, modelką, żoną, a nawet seyuu. Lubi śpiewać i jest szkolną idolką.

Osobom zaskoczonym wyjaśniam, że jest ona kapłanką shinto. Jest to japońska wiara w dobre i złe duchy, dlatego też jej ulubioną czynnością jest przepowiadanie przyszłości. Rei wykorzystuje swą wiedzę kapłanki przeciw złym duchom. Wypowiada specjalne słowa i rzuca w stronę ducha kawałek papieru o nazwie ofuda. Zaklęcie wypowiadane przez Rei brzmi: „Rin, pyou, tou, sha, kai, jin, retsu, sai, zen. Akuryou taisan!", zaś znaki na papierze: „akuryou taisan" oznaczają tyle, co: „przepadnij, zły duchu". Aktualnie mieszka wraz ze swoim dziadkiem w świątyni Hikawa Jinja. Nic nie wiadomo na temat jej rodziców.



- *Mars power, make up*: „Potęgo Marsa, działaj", zmienia Rei w Czarodziejkę.
- *Mars star power, make up*: „Gwiezdna potęgo Marsa, działaj", zmienia Rei w Czarodziejkę od odcinka 63. serii R.
- *Mars crystal power, make up*: „Kryształowa potęgo Marsa, działaj" to transformacja Rei w Super Sailor Mars, w odcinku 152 serii SuperS.

- *Fire soul*: „Potęga ognia"
- *Fire soul bird*: nowsza wersja „potęgi ognia" z odcinka 54 serii R
- *Burning mandala*: nowy atak Sailor Mars po raz pierwszy zastosowany w odcinku 63 serii R
- *Mars flame sniper*: atak Super Sailor Mars z serii SuperS

Makoto Kino - Sailor Jupiter

Mako (czyli zdrobniale od Makoto) jest najbardziej niezależną ze wszystkich Czarodziejek. Jej rodzice zginęli w katastrofie lotniczej, więc Mako mieszka sama i dzięki temu jest najlepszą gospodynią ze wszystkich dziewczyn (chociaż w porównaniu do Minako nie jest to takie trudne). Urodziny obchodzi 5 grudnia, jej znak Zodiaku to Strzelec, zaś grupa krwi O. Jak pozostałe dziewczyny chodzi do szkoły średniej Juuban. Jej ulubionym zajęciem jest gospodarstwo domowe, zaś najmniej fizyka. Podobnie jak Usagi lubi słodycze, a najbardziej przepada za ciastem z wiśniami. Zresztą bardzo lubi gotować i robi to naprawdę dobrze.



- *Jupiter power, make up*: „Potęgo Jupitera, działaj", zmienia Mako w Czarodziejkę.

Manga

- *Jupiter star power, make up*: „Gwiezdna potęgo Jupitera, działaj", zmienia Mako po raz pierwszy w odcinku 65. serii R.
- *Jupiter crystal power, make up*: „Kryształowa potęgo Jupitera, działaj", zmienia Mako w Super Sailor Jupiter w odcinku 154. serii SuperS.

- *Supreme Thunder*: „Błyskawice, grzmoty do pomocy"
- *Supreme Thunder dragon*: ulepszona wersja „Błyskawic i grzmotów". Użyta po raz pierwszy w odcinku 55. serii R.
- *Sparkling wide pressure*: nowy atak Sailor Jupiter. Zastosowany po raz pierwszy w odcinku 65 serii R.
- *Jupiter oak revolution*: atak Super Sailor Jupiter z serii SuperS

– Transformation pen: czarodziejskie pióro zmieniające Makoto w Czarodziejkę


© 1993 Naoko Takeuchi

Minako Aino - Sailor Venus - Sailor V

Od niej wszystko się zaczęło. Walczyła z siłami zła dużo wcześniej niż pozostałe dziewczyny, jako tajemnicza i zamaskowana Sailor V. Usagi na początku była wielką fanką Sailor V i bardzo lubiła czytać mangi oraz gry komputerowe z tą sławną wojowniczką. Venus naprawdę nazywa się Minako Aino, też ma czternaście lat i chodzi do tej samej szkoły, co pozostałe dziewczyny. W szkole jej ulubionym przedmiotem jest wychowanie fizyczne, innych zaś nie lubi. Była podporą szkolnej drużyny siatkówki, zanim nie wyjechała do Anglii, gdzie zasłynęła jako tajemnicza Sailor V. Zresztą Czarodziejka z Wenus ma wciąż wielu fanów, szczególnie wśród najmłodszej widowni. Jej ulubione kolory to czerwony i żółty. Aktualnie mieszka z rodzicami.



- *Venus power, make up*: „Potęgo Wenus, działaj", zmienia Minako w Czarodziejkę.
- *Venus star power, make up*: „Gwiezdna potęgo Wenus, działaj" jest nową transformacją Minako w odcinku 65. serii R.
- *Venus crystal power, make up*: „Kryształowa potęgo Wenus, działaj", zmienia Minako w Super Sailor Venus w odcinku 154. serii SuperS.

- *Crescent beam*: nieszczęsne „Groch, fasola" (tłumacz pomylił beam i bean)
- *Crescent beam shower*: zmodyfikowany atak pojawiający się po raz pierwszy w odcinku 52. serii R
- *Venus love me chain*: „Łańcuchy Wenus", atak zapoczątkowany w odcinku 65. serii R
- *Venus love and beauty shock*: hm, „Szokujące piękno planety Wenus" (?) Atak Super Sailor Venus z serii SuperS.
- Transformation pen: czarodziejskie pióro zmieniające Minako w Czarodziejkę.

ChibiUsa – Sailor Chibi Moon

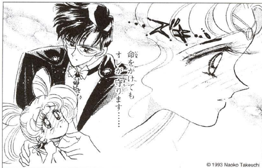


Chibi Usa zadebiutowała w odcinku 60., spadając Usagi na głowę. W Kryształowym Tokio, w XXX wieku, czyli tam skąd pochodzi, nazywana jest Małą Damą. Jej prawdziwe imię to Usagi (tak jak Sailor Moon), ale z racji na swój wiek nazywana jest Małą (dosłownie Krótką) Usagi, czyli Chibi Usą. Urodziny obchodzi 30 lipca, jej znak Zodiaku to Lew, a grupa krwi 0 (zupełnie jak Usagi). Jej ulubione kolory to czerwień i róż. Uwielbia kolekcjonować... rzeczy Usagi i podobnie jak ona uwielbia słodycze i nie cierpi marchewki.

Przybywa do naszych czasów w serii R, aby zwrócić się o pomoc do legendarnych Czarodziejek. W serii S znów powraca, wysłana przez swoją matkę Królową Selenity, aby trenować walkę z siłami zła jako nowa Czarodziejka Sailor Chibi Moon. Seria SuperS prawie całkowicie obraca się wokół Chibi Usy. Na co dzień chodzi do szkoły podstawowej Minako-ku Juuban. Jej ulubionym przedmiotem jest rysunek, a znienawidzonym japoński.

- *Moon prism power, make up*: zmienia Chibi Usa w Sailor Chibi Moon. Po raz pierwszy widzimy to w odcinku 103. serii S.
- *Moon crisis, make up*: nowa transformacja w Sailor Chibi Moon.

- *Luna-P henge*: „Luna guma". Odbijając swoją Luną o ziemię (Luna-P), zmienia ją w jakiś inny obiekt.
- *Pink Sugar Heart Attack*: nie wiem jak przetłumaczyć ten atak, może „Różowo-słodki atak serca"? Usagi używa Księżycowego Berła po raz pierwszy w odcinku 103.
- *Twinkle yell*: jest to atak Super Sailor Chibi Moon w serii SuperS
- Luna-P: dziwna piłka podobna do pyszczka Luny. Zmienia się w różne przedmioty i służy jako komunikator z Sailor Pluto





© 1993 Naoko Takeuchi

Michiru Kaiou - Sailor Neptune

Michiru Kaiou to jedna z nowych, tajemniczych Czarodziejek. Uważa się za bardzo elegancką i wytworną. Michiru obchodzi urodziny 6 marca, jej znak Zodiaku to Ryby, jej grupa krwi to O. Jej ulubionym kolorem jest morski. Kolekcjonuje kosmetyki. Chodzi do pierwszej klasy szkoły średniej Mugen Gakuen, gdzie najbardziej lubi uczęszczać na lekcje muzyki. Jak sama mówi, nie ma niczego, czego by naprawdę nie lubiła. Najbardziej jednak lubi muzykę i bardzo dobrze gra na skrzypcach. Jej marzeniem jest zostać sławną i utalentowaną skrzypaczką. Jej ulubioną potrawą jest sashimi, zaś bardzo nie lubi japońskich grzybów o nazwie kikurage. Chętnie maluje i pływa. Nic dziwnego, gdyż jej atak związany jest właśnie z wodą.



– *Neptune planet power, make up:* „Potęgo Neptuna, działaj!"

– *Deep submerge:* „Woda, morze"

– Transformation pen: czarodziejskie pióro zmieniające Michiru w Czarodziejkę
– Deep Aqua Mirror: talizman z serii S

Haruka Tenou - Sailor Uranus

Haruka i Michiru chodzą do tej samej szkoły. Urodziny – 27 stycznia, znak Zodiaku to Wodnik, a grupa krwi B. Złoty jest jej ulubionym kolorem, co widać po mundurku z jaskrawożółtą kokardą. W szkole jej ulubionym przedmiotem jest wychowanie fizyczne, zaś największe kłopoty ma z japońskim. Uranus jest, mówiąc nadzwyczaj delikatnie, bardzo męska. Haru-

ka zachowuje się jak chłopak. Ubiera się jak chłopak. Nie cierpi sukienek i nawet mówi, jak chłopak (w Japonii dziewczyny mówią inaczej niż chłopcy). Na początku nawet Usagi i Minako biorą ją za chłopaka. Ta ostatnia powiedziała nawet – „Oto idealny mężczyzna".



Jej hobby to jazda na motorze. Gdy coś ją gryzie, wsiada na swoją maszynę i gna prosto przed siebie. Marzy o tym, by zostać najlepszym kierowcą wyścigowym na świecie. Jak sama mówi, dla tego marzenia poświęci wszystko. Jej ulubioną potrawą jest sałata, nie cierpi zaś nattou (japońskiej potrawy ze sfermentowanej soi). Co ciekawe, podobnie jak Michiru lubi muzykę i sama gra na pianinie.

Jako ciekawostkę podam, że Haruka została wybrana najbardziej popularną Czarodziejką tego roku. A może by tak u nas zorganizować plebiscyt?

- *Uranus planet power, make up*: „Potęgo Urana, działaj!"
- *World shaking*: „Trzęsienie ziemi"
- Transfomation pen: czarodziejskie pióro zmieniające Harukę w Czarodziejkę
- Space sword: talizman z serii S

Hotaru Tomoe - Sailor Saturn

Hotaru obchodzi urodziny 6 stycznia. Jest spod znaku Koziorożca i ma grupę krwi AB. Hotaru jest bardzo wątłą i słabą dziewczynką. Szybko się męczy i bardzo nie lubi brać udziału w zajęciach wychowania fizycznego. Za to uwielbia historię świata. Posiada niesamowitą moc uzdrawiania innych. Jest raczej samotnikiem, gdyż inni uczniowie uważają ją co najmniej za dziwną. Lubi się uczyć historii, a dzięki swoim zdolnościom chce w przyszłości zostać pielęgniarką lub lekarzem. Najbardziej lubi jeść japońskie kluski, a nie cierpi mleka. Oprócz klusek ma też inne hobby, jakim jest kolekcjonowanie lamp. Jej ulubiony kolor to purpurowy.



Niewiele jest wiadomości na temat jej transformacji w Sailor Saturn. W zasadzie Czarodziejka nie ma żadnego ataku oraz nie posiada magicznych przedmiotów. Za to używa jednej sentencji: *Death reborn revolution.*

Setsuna Meiou - Sailor Pluto



Czarodziejka z Plutona to najbardziej tajemnicza ze wszystkich Czarodziejek. Na początku nie było o niej wiadomo nic poza tym, że jest strażniczką Wrót Czasoprzestrzeni. Później w serii S dowiadujemy się, że jej prawdziwe imię i nazwisko brzmi: Setsuna Meiou. Setsuna urodziła się 29 listopada. Ma grupę krwi A. Lubi pić japońską herbatę o-cha, ale nikt nie zmusi jej do przełknięcia jajecznicy. Czarodziej-

ka z Plutona jest już prawie dorosła (na pewno ma co najmniej 18 lat), ale wspominając swoje młode lata mówi, że w szkole jej ulubionym przedmiotem była fizyka, a najmniej muzyka. Obecnie uwielbia robić zakupy. Zna się na modzie i sama szyje. Marzy, aby kiedyś zostać projektantką mody. Nie cierpi karaluchów.



– *Pluto planet power, make up*: „Potęgo Plutona, działaj"

– *Dead scream*: „Okrzyk śmierci" (?)

– *Garnet orb*: wielki klucz czasoprzestrzeni

Mamoru Chiba – Tuxedo Kamen

Mamoru Chiba również jest jedną z kluczowych postaci w serii. Usagi nazywa go też zdrobniale Mamo-chan. Na co dzień jest uczniem collegu, lecz gdy Usagi ma kłopoty jako Czarodziejka, ratuje ją z opresji jako tajemniczy Tuxedo Kamen. Na początku serii R pojawia się jako Tsukikage no Knight, czyli Książę Księżycowej Poświaty (w skrócie: KKP), będąc nieświadomą cząścią osobowości Mamoru, która oddzieliła się od niego po walce z Królestwem Ciemności. Dalej dowiadujemy się, że jest również Królem Endymionem, władcą królestwa przyszłości i mężem Nowej Królowej Selenity.

Inne postacie

W serii pojawiają się też inne postacie. Niektóre są nierozerwalnie powiązane z całą historią, inne pojawiają się tylko epizodycznie.

Tokio w teraźniejszości:

Luna – kotka Usagi, która przychodzi do niej pewnego dnia i odmienia całe jej życie.

Artemis – kot Minako. Na początku pierwszej serii Luna rozmawia z nim poprzez automat do gier wideo, nie wiedząc kim naprawdę jest.

Diana – kotka Chibi-Usa. Koci potomek Luny i Artemisa.

Naru Osaka – najlepsza przyjaciółka Usagi z klasy. Jest nadzwyczaj często atakowana przez wszelkie potwory.

Motoki Furuhata – chodzi razem z Mamoru na tę samą uczelnię, a na co dzień pracuje w lokalnym centrum gier wideo.

Unazuki Furuhata – siostra Motoki. Pracuje w tym samym miejscu, co jej brat, tylko w barze, piętro wyżej.

Guiro Umino – niezdarny kolega Usagi z klasy. Na początku jest zakochany w Usagi, ale później przechodzi mu to i zakochuje się, z wzajemnością, w swojej koleżance Naru Osaka.

Panna Haruna Sakurada – nauczycielka w szkole Juuban. Lubi prowadzić lekcje ze swoimi uczniami, o ile nie ma w klasie „tej niedojdy, Usagi Tsukino".

Yuuichirou Kumada – uważa się za chłopaka Rei. Jest w niej beznadziejnie zakochany. Sama Rei nie jest pewna, z kim chciałaby się uczuciowo związać. Yuuichirou cierpi więc straszne męki. Jest uczniem i wychowankiem dziadka Rei, pomaga mu w świątyni. Podobno jego rodzice są nieprzyzwoicie bogaci.

Silver Millennium – Księżycowe Królestwo setki lat temu:

Princess Serenity – Usagi z przeszłości.



Queen Selenity – władczyni Księżycowego Królestwa. To za jej sprawą wszystkie wojowniczki, Endymion, jej własna córka oraz jej towarzyszki mogły się odrodzić w naszych czasach. Temu celowi poświęciła swoje życie.

Endymion – Mamoru z przeszłości.

Sailor Mars, Mercury, Venus, Jupiter – towarzyszki Księżniczki Selenity, które odradzają się w naszych czasach w ciałach Ami, Makoto, Minako i Rei.

Kryształowe Tokio:

Nowa Królowa Serenity – władczyni Ziemi z XXX wieku. Na końcu serii R wyjaśniają się wszystkie detale dotyczące Kryształowego Tokio i mieszkających tam ludzi.

Król Endymion – mąż Królowej Serenity, a w przeszłości Mamoru Chiba.

Mała Dama – oficjalny tytuł Chibi Usy w pałacu, w Kryształowym Tokio.

Królestwo Ciemności:

Królowa Metalia – absolutna władczyni Królestwa Ciemności.

Królowa Beryl – zastępuje Królową Metalię i stara się przywrócić do życia swoją panią.

Generałowie: Jadaite, Nephrite, Zoisite, Kunzite.

Kosmici z serii R:

Ail/Seijuurou Geiga – kosmita, którego zadaniem jest dostarczenie wystarczającej ilości energii dla drzewa Makaju. Od razu zakochuje się w Usagi.

Ann/Natsumi Geiga – przybyła razem z Ailem. Jej obiektem zainteresowań stał się Mamoru.

Oraz: Makaiju (życiodajne drzewo Aila i Anny), Bractwo Czarnego Księżyca (Rubeus, Siostry Ayakashi – Kermesite, Bertherite, Calaverite, Petzite), Książe Diamand, Safiiru, Mędrzec Czarna Dama, Death Busters (nowi wrogowie z serii S: Profesor Souichi Tomoe, Kaolinite, Eudialyte, Mimetite, Tellurite, Villiaumite, Sapphirine, Puchirite, Mistress 9), Kosmici z serii SuperS (Ziorconia) Amazon Trio (Hawks Eye, Tigers Eye, Fish Eye), Queen Neherenia, Amazoness Quartet (Cerecere, Junjun, Vesves, Pallapalla), Three Lights (nowe i tajemnicze czarodziejki: Seiya Kou, Taiki Kou, Yaten Kou), jeszcze nowsi wrogowie z serii Sailor Stars (Galaxia, Iron Mouse, Aluminum Siren, Lead Crow).

W serii występuje jeszcze wiele innych postaci, ale trudno je wszystkie zapamiętać, a co dopiero opisać. Również niewiele informacji można znaleźć o wrogach z nowych serii SuperS i Stars. Trzeba być cierpliwym i poczekać, aż te serie ukażą się także u nas.

Historia Sailorek i mangi Naoko Takeuchi

Serial telewizyjny „Bishōjo Senshi Sailor Moon", znany w Polsce jako „Czarodziejka z Księżyca" był na początku zwykłą kartką papieru. Publikacja komiksu pod takim samym tytułem zaczęła ukazywać się od 1992 roku w „Nakayoshi", miesięczniku wydawnictwa Kodansha. Pierwsze plansze przygód Usagi tak się spodobały młodym Japończykom, iż dwukrotnie wzrosła sprzedaż czasopisma, w którym były publikowane.

„Sailor Moon" autorstwa Naoko Takeuchi jest typową shōjo mangą, czyli komiksem dla młodych dziewcząt. Jak zdefiniować shōjo mangę? Jest to wbrew pozorom bardzo delikatny temat. Zazwyczaj są to komiksy oddziałujące na czytelnika (albo raczej czytelniczkę) zgodnie ze schematem kobiecego myślenia. Shōjo mangi mają swój specyficzny klimat, którego często europej-

ski czytelnik (zwłaszcza mężczyzna) nie potrafi zrozumieć. Słyszy się opinie, iż mangi dla dziewczyn są głupie, rysunki beznadziejne – same postacie bez tła, a scenariusze bez głębi, tak jakby w ogóle ich nie było. Spróbujmy jednak przełamać ten stereotyp.

Jak wiadomo, kobiety mają zupełnie inny sposób rozumowania niż mężczyźni. W największym uproszczeniu można powiedzieć, iż kobiety myślą „dwiema półkulami" mózgu, z których jedna odpowiada za sferę uczuciową. Zatem kobiety mają to do siebie, że wiele ich decyzji życiowych balansuje między uczuciami a logiką. Mężczyźni natomiast nie mają z tym większych kłopotów, bowiem używają oni tylko jednej półkuli (u mężczyzn podział na półkule jest trochę inny, ale nie wnikajmy w szczegóły). Stąd są bardziej zdecydowani. Pisać o tym jednak nie będę, poczytajcie sami w fachowych książkach, gdyż jest to naprawdę ciekawy temat.

W shōjo mangach możemy zaobserwować ten typowo kobiecy schemat myślenia. W tych komiksach sfera uczuć jest równie ważna (a czasami nawet ważniejsza), jak cała fabuła opowieści. Jak już sami zauważyliście, w serialu telewizyjnym „Sailor Moon" pojawia się bardzo często wątek miłosny Usagi – Mamoru (Selenity – Endymion). Natomiast w mandze wątek ten równoważy się z resztą scenariusza, w niektórych momentach zmierzając wręcz do melodramatu.

Najbardziej odróżnia mangę od jej animowanego odpowiednika długość: ponad 200 odcinków telewizyjnych (plus filmy) na jedynie 13 komiksowych tomików (jak na razie). Przychodzi więc na myśl, że w anime jest mnóstwo wtrąceń, odrzuconych wątków nie istniejących w mandze. Manga jest bardzo zwięzła. Każdy akapit ma znaczenie dla dalszego ciągu intrygi. Weźmy na przykład pierwszy tomik. Opisuje on pojawienie się Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars i Sailor Jupiter. W anime na pojawienie się tych czterech wojowniczek trzeba było czekać ponad 20 odcinków, nota bene z powtarzającymi się do znudzenia scenariuszami. Oprócz tego anime bardzo odbiega od mangi, zmieniając częściowo lub nawet całkowicie chronologię lub też całe historie akapitów wersji książkowej.



Jako że mangowy scenariusz jest bardzo zwięzły, główną rolę odgrywają w nim postacie. W anime bohaterki posiadają charaktery, jakie narzuciła im pierwsza manga (jedyny tomik, którego intrygę anime dokładnie śledzi). Tak więc, Usagi jest rozpieszczoną smarkulą, Ami wydaje się być bardzo ślamazarna mimo swej nadzwyczajnej inteligencji, Makoto jest nadmiernie kochliwa, a Rei ma wredny charakter. W komiksie natomiast Usagi bardzo szybko dojrzewa i znakomicie dogaduje się z Rei, która staje się bardzo miłą koleżanką i oddaną swej królowej wojowniczką.

Komiks z łatwością wydobywa związki między głównymi bohaterami. Od telewizyjnej części S, czyli od 7 mangi, pojawiają się Haruka i Michiru, które wyglądają jak zakochana para. W mandze mieszkają razem, śpią w jednym łóżku, uczą się w jednej szkole (w tej, której właścicielem jest szalony doktorek od jajek demonów, Souichi Tomoe) – po prostu wszystko robią razem. Komiksowa Haruka jest bardziej męska niż w anime. Po pierwszym spotkaniu Usagi z Haruką między obydwiema dziewczynami nawiązuje się przyjaźń, choć dosyć dziwna, przypominająca bardziej romans niż koleżeństwo (dochodzi nawet do pocałunku... na oczach Mamoru). Michiru natomiast zaprzyjaźnia się z chłopakiem Usagi. Następuje wielki galimatias uczuć, do tego stopnia, że Usagi sama już nie wie, kto jest mężczyzną jej życia. Jest też inna dziwna rzecz – Usagi sypia z Mamoru (tylko nie wyobrażajcie sobie od razu Bóg wie

Manga

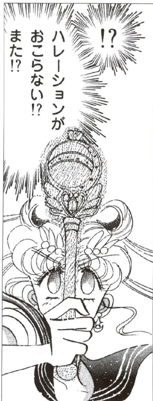
czego!). W ósmej mandze widać, jak Usagi, Mamoru i Chibi-usagi, czyli mała rodzinka, śpią razem przytuleni do siebie w bardzo skąpych strojach.

Co się tyczy czarnych charakterów, czyli wrogów bohaterek, oni też mają swoje dosyć rozwinięte osobowości. Nie są prymitywnymi mordercami żądnymi ludzkiej energii witalnej lub czystych serc. W mandze dowiadujemy się, dlaczego zeszli na drogę zła, jaka była przyczyna takiej decyzji.

Kolejną różnicą jest wszech obecny humor. Fakt, trudno byłoby sobie wyobrazić telewizyjną Czarodziejkę z Księżyca bez jej nieustannych gaf i głupkowatych powiedzonek, zwłaszcza gdy wypełniają one 2/3 całej animowanej historii. Manga jest inna. Humor jest tutaj rzadkim gościem. Częściej pojawia się dramat sytuacyjny (łzy cisną się do oczu w momencie śmierci Sailor Pluto...).

A grafika pani Naoko Takauchi? Tutaj widać czystą i wyraźną shôjo mangową kreskę. Tła praktycznie nie ma, a rysunki wychodzą ze swych kadrów. Każda plansza przypomina bardziej małe dziełko sztuki z licznymi fantazjami, przeplatającymi się liniami niż stronę z komiksu. Ale to jest właśnie urok shôjo mang. Słowa komponują się w rysunek, więc długie dialogi są zbyteczne. Ekspresja obrazu jest tak wyrazista, że nawet bez słów wiadomo, o co chodzi.

Manga, jak na mój gust, ma tylko jeden feler. Ciała bohaterów rysowane przez Naoko Takeuchi mają bardzo dziwne proporcje, niekiedy nogi są dwa razy dłuższe niż sam korpus. Pojawia się również inna dosyć dziwna kwestia. Pani mangaka raczej dobrze rysuje chłopców, wydaje się natomiast, że rysowanie dziewcząt sprawia jej trudności (zazwyczaj bywa tak, iż człowiek najpierw dobrze rysuje swą płeć, a dopiero później uczy się płci przeciwnej). Ciała postaci kobiecych są straszliwie chude i o bardzo szerokich biodrach, co jakoś dziwnie ze sobą kontrastuje. Nogi są zbyt długie, co sprawia wrażenie, że zaczynają się nieco wyżej niż powinny (brakuje pośladków). Poza tym stopy mają dziwny kształt, a łydki są zbyt płaskie. Na szczęście autorka po-



Manga

trafi bardzo ładnie maskować swe braki. Ubiera bohaterki w dosyć proste stroje i kadruje tak, aby jak najrzadziej pokazywać nogi (czyli od pasa czy bioder w górę).

Manga ma też to do siebie, iż pojawiają się w niej liczne komentarze odautorskie i małe poboczne historyjki, nie związane sensem z całą fabułą Czarodziejek. Pani Takeuchi opowiada np. o tym, jak wczoraj kupiła sobie piórnik czy też poduszeczkę Sailor Moon, prowadzi dialogi ze swymi przyjaciółkami lub też cieszy się, że coś nowego wpadło jej do głowy. Są to bardzo sympatyczne komentarzyki, które jednak po pewnym czasie burzą spokój normalnego czytelnika.

Jak na mój gust, manga wydaje się znacznie fajniejsza, a to z tego powodu, iż jest tutaj więcej konkretów, a mniej tzw. „Bla, bla". Czarodziejki wydają mi się bardziej sympatyczne, podobnie ci „źli", których jest więcej i pojawiają się na krótszy czas (np. epizod z Black Lady zajmuje jakieś 100 stron, czyli pół mangi; w anime trzeba było na to pół serialu R). Nie mogę oczywiście mówić: „kupcie sobie mangę i nie oglądajcie już więcej anime". Telewizyjna opowieść o Królestwie na Księżycu jest przeznaczona bardziej dla miłośników humoru, manga natomiast spodoba się romantykom o rozmarzonych oczach. Jeżeli jednak istnieją tacy, którzy wyklinają dzień, w którym Naoko Takeuchi zaczęła rysować swoje Czarodziejki, to nie pozostaje im nic innego, jak znaleźć swoje szczęście w bardzo śmiesznych parodiach „Sailor Moon" (nawet tych erotycznych). Dla każdego coś miłego!

Japońskie realia i mity w serialu

Sailor Moon jest serialem japońskim i dla Japończyków. Dlatego też wiele przedstawionych sytuacji może nas dziwić, szokować lub wyglądać niezrozumiale. Jest wiele dowcipów, które nigdy nie dałyby się przetłumaczyć na nasz język oraz wiele odniesień do japońskiej kultury, jakże różnej od naszej.

Dlaczego Usagi nazywa się tak, jak się nazywa? Jej pełne nazwisko to „Tuki-no Usagi", co znaczy „Króliczek na Księżycu". W Japonii jest legenda, że na powierzchni księżyca żyje królik. Podobnie imiona pozostałych dziewczyn również posiadają podteksty:

MIZU-NO Ami – Przyjaciel Wody (po francusku „Ami" to „przyjaciel")

HI-NO Rei – Duch Ognia

KI-NO Makoto – Wiara Drzewa (lub w Drzewa)

W nazwisku AINO Minako zastosowano znak kanji, oznaczający miłość.

Nie dziwmy się, że czternastoletnie dziewczynki z pierwszej serii chodziły już do szkoły średniej. Taki jest system nauczania w Japonii. W serii R dziewczyny wciąż mają po 14 lat, podczas gdy w serii S mają 15, a w SuperS – 16. Sailor Uranus i Neptune są o rok starsze.


Promocyjny Gwiazdkowy pokaz „Sailor Moon" z 25 grudnia 1993 r. w Tokio. Śpiewa Fukami Rika (Sailor Venus). © Studio Hell City

Usagi oraz jej koleżanki chodzą w typowych japońskich mundurkach żeglarskich, będących obowiązkowym ubiorem szkolnym dziewcząt w wielu publicznych szkołach średnich i podstawowych. Nawet mundurki Czarodziejek są modyfikacją tych codziennych ubrań. Zwyczaj noszenia takich strojów przez chłopców i dziewczęta pochodzi od mundurów Japońskiej Marynarki Imperialnej okresu historycznego nazywanego erą Meiji (pomiędzy rokiem 1868 a 1912). Tak więc, prawie wszystkie dziewczyny obowiązkowo muszą chodzić tak ubrane do szkoły. Jedynie mundurek Mako różni się od pozostałych, najprawdopodobniej dlatego, że trudno było znaleźć dla niej odpowiedni rozmiar.

Niektórych może zastanawiać duży „placek" pojawiający się nagle na czole postaci. To symbol kropli potu, oznaczający zakłopotanie. Jest to motyw często wykorzystywany w anime.

Japończycy ogólnie z większym liberalizmem podchodzą do spraw związanych z nagością i seksem. Dlatego też w serialu jest wiele szokujących nas sytuacji. Wspominałem już o transformacjach, w których dziewczyny występują w strojach „Ewy". Odcinek, w którym Usagi razem z rodzicami i bratem zażywa kąpieli koedukacyjnych w gorących źródłach, jest również dobrym przykładem. W pierwszej serii Zoisite i Kunzite są homoseksualistami, czego można się łatwo domyślić, mimo że tłumaczenie starało się sprawę załagodzić. W scenie śmierci Kunzite mówi do Zoisite: „Kochałem Cię jak brata" (tłumaczenie). Jasne jest, że kochał go, ale na pewno nie miłością braterską. Podobnie jest z Haruką i Michiru, o czym pisaliśmy już wcześniej.

Na końcu odcinków z pierwszej serii widzieliśmy spadające gwiazdy. W Japonii spadająca gwiazda to nieszczęście albo zły omen.

Jak można zauważyć, japońscy uczniowie nie noszą do szkoły kanapek. Japońskie mamy przygotowują swoim pociechom specjalne pudełka nazywane bento, pełne ryżu, warzyw i innych smakołyków.

Zastanawiający lecz również ważny jest fakt, że opisując wszystkie Czarodziejki wymieniamy ich grupę krwi. W Japonii grupa krwi odpowiada osobowości i charakterowi jej posiadacza. Tyczy się to jednak tylko grup O/A/B/AB, ale nie współczynnika Rh+/–. Dlaczego? Nie mam pojęcia.

Talizmany poszukiwane przez Czarodziejkę z Urana i Neptuna to Miecz, Zwierciadło i Klejnot. Te przedmioty pochodzą z legendy o trzech skarbach, które bogini słońca, Amaterasu, przyniosła ze sobą przybywając do Japonii. Zwierciadło służyło bogini do podziwiania własnego oblicza.



Miecz został znaleziony przez Susano–o, brata bogini Amaterasu, w ogonie smoka. Bogini podarowała bratu Klejnot w zamian za Miecz. Motyw tej legendy często jest wykorzystywany w anime.

Najważniejsze wydarzenia w serii

Seria „Sailor Moon":

Odcinek 1 – Pojawia się: Usagi i jej rodzina; Naru Osaka; Haruna Sakurada; Mamoru Chiba; Luna; Sailor Moon; Jedaite; Tuxedo Kamen; Królowa Beryl; Moon prism power make up; Moon tiara action.
Odcinek 2 – Pojawia się: Motoki Furuhata.
Odcinek 3 – Usagi dostaje swój transformation pen; Moon power ... ni nare.
Odcinek 5 – Pojawia się: Mika–chan, koleżanka szkolna Shingo; Moon tiara stardust.
Odcinek 7 – Pojawia się: Mikan Shiratori.
Odcinek 8 – Pojawia się: Sailor Merkury; Merkury power make up; Shabon spray.
Odcinek 9 – Ami dostaje swój kieszonkowy superkomputer oraz okulary z wyświetlaczem.
Odcinek 10 – Pojawia się: Sailor Mars; Mars power make up; Fire soul.
Odcinek 13 – Umiera Jedaite; pojawia się Nephrite.
Odcinek 14 – Nephrite pojawia się jako Masato Sanjouin.
Odcinek 15 – Pierwsza randka Mamoru i Rei.
Odcinek 18 – Po raz drugi pojawia się Mikan Shiratori.
Odcinek 19 – Transformacja Mamoru w Tuxedo.
Odcinek 22 – Pojawia się Kunzite.
Odcinek 23 – Pojawia się kurozuishou Czarny Kryształ.



„Armitage III", © 1995 Ohtana/Zarae/Ikegami

Odcinek 24 – Umiera Nephrite.
Odcinek 25 – Pojawia się: Sailor Jupiter; Zoisite; Królowa Metalia; Sailor Moon dostaje księżycową pałeczkę; pojawia się pierwszy nijizuishou, czyli okruch Srebrnego Kryształu; Jupite power make up; Supreme thunder; Moon healing escalation.
Odcinek 27 – Pojawia się Ryo Urawa.
Odcinek 29 – Pojawia się Reika.
Odcinek 30 – Pojawia się Yuuichirou Kumada.
Odcinek 33 – Pojawia się: Sailor Venus; Artemis; Crescent beam.
Odcinek 34 – Pojawia się: ginzuishou, czyli Srebrny Kryształ; Księżniczka Serenity; Venus power make up.
Odcinek 36 – Pojawia się Endymion.
Odcinek 45 i 46 – Końcowa bitwa z Królestwem Ciemności; śmierć Czarodziejek.


Na zdjęciu Mitsuishi Kotono i Tomizawa Michie – seyuu, oryginalnie podkładają głosy w anime. © Studio Hell City

Seria „Sailor Moon R":
Odcinek 47 – Pojawiają się Ail i Anna; znów pojawia się Sailor Moon.
Odcinek 48 – Znów pojawiają się pozostałe Czarodziejki.
Odcinek 49 – Pojawia się Tsukikage no knight, czyli Książę Księżycowej Poświaty.
Odcinek 51 – Nowa transformacja Sailor Moon; Sailor Moon dostaje nową kryształową broszę; Sailor Moon dostaje Księżycowe Berło; Moon crystal power make up; Moon princess halation.
Odcinek 52 – Nowa transformacja Sailo Venus; Crescent beam shower.
Odcinek 53 – Nowa transformacja Sailor Mercury; Shabon spray freezing.
Odcinek 54 – Nowa transformacja Sailor Mars; Fire soul bird.
Odcinek 55 – Nowa transformacja Sailor Jupiter; Supreme thunder dragon.
Odcinek 58 i 59 – Końcowa bitwa z Ailem i Anną.
Odcinek 60 – Pojawia się Chibi Usa; znów pojawia się Tuxedo Kamen; pojawia się Rubeus i Siostry Bractwa Ciemnego Księżyca; Kermesite pojawia się na Ziemi; Luna Guma.
Odcinek 61 – Bertherite pojawia się na Ziemi.
Odcinek 62 – Usagi, Ami, Rei, Mako i Minako dostają nowe transformation pens i zegarki do komunikacji; Mercury star power make up; Shine aqua illusion.
Odcinek 63 – Mars star power make up; Burning mandala.
Odcinek 64 – Petzite pojawia się na Ziemi.
Odcinek 65 – Kalaverite pojawia się na Ziemi; Jupiter star power make up; Venus star power make up; Sparkling wide pressure; Venus love me chain.
Odcinek 69 – Pojawia się Unazuki Furuhata.
Odcinek 85 – Pojawia się Czarna Dama.
Odcinek 86 – Umiera Safiiru.
Odcinki 87 i 88 – Końcowa bitwa z Mędrcem.
Odcinek 89 – Odcinek promujący nową serię.

Seria „Sailor Moon Super":
Odcinek 90 – Pojawiają się tajemnicze Czarodziejki; Profesor Tomoe; Kaolinite; zostaje zabrany kryształ serca Sei.
Odcinek 91 – Sailor Moon dostaje nowe Księżycowe Berło; Moon cosmic power make up; Moon spiral heart atak.
Odcinek 92 – Pojawiają się: Haruka Tenou i Michiru Kaiou; Sailor Uranus i Sailor Neptune.
Odcinek 94 – Kryształ serca Unazuki zostaje zabrany.
Odcinek 95 – Kaolinite ukazuje się Czarodziejkom; kryształ serca Umino zostaje zabrany.

Odcinek 96 – Kryształ serca Mako zostaje zabrany.
Odcinek 97 – Kryształ serca Ami zostaje zabrany.
Odcinek 98 – Sailor Moon i Sailor Uranus łączą siły we wspólnej walce.
Odcinek 99 – Kryształ serca Yuuichirou zostaje zabrany.
Odcinek 101 – Kryształ serca Usagi zostaje zabrany.
Odcinek 102 – Ponownie zostaje zabrany kryształ serca Usagi; umiera Kaolinite.
Odcinek 103 – Pojawia się Eudialyte; powraca Chibi Usa; Pink sugar heart attack.
Odcinek 104 – Moon prism power make up (przez Chibi Usa).
Odcinek 106 – Uranus planet power make up; Neptune planet powet make up.
Odcinek 109 – Kryształ serca Minako zostaje zabrany.
Odcinek 110 – Pojawia się: Mimetite; Setsuna Meiou; zostaje zabrany kryształ serca Michiru (talizman, Zwierciadło) i Haruki (talizman, Miecz).
Odcinek 112 – Pojawia się Hotaru Tomoe; Crisis make up; Rainbow moon heart ache.
Odcinek 113 – Pojawia się: Mesjasz; Kaori.
Odcinek 119 – Na czole Hotaru pojawia się znak Saturna.
Odcinek 120 – Mimetite zostaje zabita; pojawia się Tellurite.
Odcinek 121 – Tellurite zostaje zabita.
Odcinek 122 – Pojawia się i ginieVillaumite.
Odcinek 123 – Pojawia się i ginie Cyprine; pojawia się Mistress 9.
Odcinek 125 – Pojawia się Sailor Saturn.

Seria „Sailor Moon SuperS":

Odcinek 166 – Naherenia zostaje zaklęta w Zwierciadle.
Odcinek 167 – Usagi, Ami, Mako, Minako zdają do tej samej szkoły.

Od tego momentu zaczyna się seria Sailor Stars. Podobno przekroczyła juz ona liczbę 200 odcinków.

Piosenki

Fantastyczna muzyka jest nierozerwalnie związana z całą serią. Piosenki na początku odcinków poszczególnych serii śpiewane są pod tę samą świetną melodię, ale w miarę następnych zmieniają się słowa. Melodia do pierwszej piosenki „Moonlight Densetsu" została zaczerpnięta z piosenki „Sayonara at the End of the Dance" śpiewanej przez japońską piosenkarkę Baishou Chieko w roku 1960. Również zmieniają się piosenki na końcu odcinków.

Pokusiłem się o przetłumaczenie słów piosenki „Moonlight Densetsu". Proszę o wybaczenie, ale moja wersja nie jest dosłownym tłumaczeniem, lecz pewną osobistą interpretacją oryginalnego tekstu. Japoński oryginał zaapisany jest w romaji, czyli musimy czytać go „po angielsku" – „ja" czytamy „dzia", „shi" jako „si", „chi" jako „ci", „z" jako „dz" itd. Miejscami tekst był niezwkle trudny do zrozumienia, a co dopiero do przełożenia go na nasze; ale w końcu to piosenka.

Gomen ne sunao ja nakute
Yume no naka nara ieru
Shikou kairo wa shotto sunzen
Ima sugu aitai yo



Nakitaku naru you–na Moonlight
Denwa mo dekinai Midnight
Datte junjou dou shiyou
Hatto wa mangekyou

Tsuki no hikari ni michibikare
Nandomo meguri–au
Seiza no matataki kazoe uranau koi no yukue
Onaji kuni ni umareta no mirakuru romansu
Mo ichido futari de Weekend
Kami–sama kanaete Happy–end
Genzai kako mirai mo
Anata ni kubittake

Deatta toki no natsukashii
Manazashi wasurenai
Ikusenman no hoshi kara anata o mitsukerareru
Guuzen mo chansu ni kaeru ikikata ga suki yo

Fushigi–na kiseki kurosu–shite
Nandomo meguri–au
Seiza no matataki kazoe uranau koi no yukue
Onaji kuni ni umareta no mirakuru romansu
Shinjite–iru no mirakuru romansu

Wybacz mi, nie jestem delikatna,
Ale nie mogę powiedzieć, czy to nie jest sen.
Moje myśli zaraz eksplodują.
Właśnie teraz chcę cię zobaczyć!
Sprawiasz, że płaczę w świetle księżyca.
Nie mogę też zadzwonić (do ciebie) o północy.
Przez moją naiwność, co mam robić?
Moje serce jest jak w kalejdoskopie.

Wiedzeni przez światło księżyca,
Przypadkiem spotkaliśmy się nie raz.
Lśniących konstelacji blask
Przepowiada miłość i przeznaczenie.
Urodzeni na tej samej Ziemi, oto cud miłości.

Pewnego razu, gdy spędzaliśmy weekend,
Bóg wynagrodził mnie happy endem.
Teraz, przedtem i potem
Zawsze będę Ci oddana.

Nie zapomnę twojego delikatnego spojrzenia.
Znajdę cię nawet wśród miliona gwiazd,
Choćbym miała postawić na los,
To właśnie w życiu kocham.

Niezwykły cud jest coraz bliżej,
Przypadkiem spotkaliśmy się nie raz.
Lśniących konstelacji blask
Przepowiada miłość i przeznaczenie.
Urodzeni na tej samej Ziemi, oto cud miłości
w który w pełni wierzę, oto cud miłości.

Dowcipy o Sailor Moon

– Ile czasu zajmie wszystkim pięciu Czarodziejkom wkręcenie żarówki?
– 65 minut!: 5 minut Merkury będzie analizowała żarówkę w komputerze; 15 minut zajmie Venus kupno następnej żarówki w sklepie po zbiciu pierwszej; 35 minut zanim elektrownia przywróci napięcie w sieci po tym jak Jupiter wypróbuje żarówkę sama; 10 minut zanim Rei i Usagi wykłócą się, która wkręci żarówkę.

– Jak Chibi Usa została milionerką?
– Założyła firmę pod nazwą „Luna Guma Technologies".

– Dlaczego Usagi przybrała na wadze po zakończeniu szkoły?
– Nie musiała urządzać rannych sprintów spóźniając się.
– A dlaczego Usagi znowu zaczęła chudnąć?
– Bo poszła do pracy.



KOMBAT KORNER

Chciałbym podziękować wszytkim czytelnikom, którzy wiernie czytają KOMBAT KORNER w SECRET SERVICE. Mogę zapewnić, że nie przestanę w KK prezentować supernowych mordobić, dopóki tylko będą się ukazywać.

Rok 1996 okazał się dla mordobić bardzo łaskawy. Ukazały się długo zapowiadane konsolowe superhity VIRTUA FIGHTER 2 i TEKKEN 2, a i PeCetowcy mogą bić pokłony przed VIRTUA FIGHTER PC. W samej technologii, a raczej w technikologii nastąpiły duże zmiany. Developerzy w kolejnych produkcjach serwują nam coraz bardziej techniczne podejście do tematu, coraz mniej prostego trzepania się po mordach. I choć z jednej strony tęsknię za uczuciem, z jakim grałem w pierwszą część MORTAL KOMBAT, to częściej jednak próbuję swoich sił w długich pojedynkach w VIRTUA FIGHTER 2. Stare, dobre czasy przypomina mi STREET FIGHTER ALPHA 2 (najnowsza część cyklu), którego katuję, gdy obrzydną mi już wyszukane techniki i ciągłe trzymanie przycisku BLOK. Jednak to VF2 dziś jest wyznacznikiem jakości i choćbym nie wiem jak uwielbiał MORTAL KOMBAT, to niestety musi on zejść na drugi plan. Moje największe nadzieje na rok 1997 związane są z MORTAL KOMBAT 4. To jedna z niewielu szans na wprowadzenie większej dynamiki do trójwymiarowych mordobić. Dynamiki, której tak naprawdę brakuje połowie dzisiejszych produkcji (skoki!!! skoki!!!). Trzeci wymiar może okazać się wręcz idealny dla MK4, ale może też być wpadką! Trzymajmy więc kciuki, aby chłopakom jeszcze raz udało się zarządzić, a ja ze swojej strony jeszcze dodam, że każdy, nawet najmniejszy strzęp informacji pojawi się w KK. W końcu to przecież KOMBAT KORNER!!!

W KOMPENDIUM WIEDZY 2 znajdziecie to, o co najczęściej prosiliście. Zasemblowane ze strzępów informacji historie wojowników biorących udział we wszystkich edycjach turnieju MORTAL KOMBAT. Jest też pełen przewodnik dla MORTAL KOMBAT 3 w wersji dla PC oraz dla konsol SEGA MEGADRIVE i SUPER NINTENDO. Udało mi się także wygrzebać nieco informacji na temat autorów trylogii, odpowiedzieli na kilka pytań. To właściwie tyle. W tym roku KK nieco skromniejszy, a to z powodu olbrzymiej ilości znakomitych materiałów zawartych w KOMPENDIUM 2. Czas na małe podsumowanie roku i prognozy na przyszłość.



Boon, portret własny

Gulash

TWÓRCY TRYLOGII MORTAL KOMBAT

Na samej górze: Tony Goskie (grafika – tła), David Michicich (grafika 3D)
W środku: Dan Forden (muzyka i FX), Steve Beran (FX), John Vogel (grafika 3D)
Na dole: Ed Boon (programista), John Tobias (główny grafik)



Warto wspominieć jeszcze o kilku osobach, które przyczyniły się do powstania serii gier MORTAL KOMBAT. Mark Penacho zaprogramował ukryte minigierki w MK2 i MK3 (podobno zajęło mu to 2 dni!). Bebechy automatu MK3 przygotowali Mark Loffredo i Eugene Jarvis (zadebiutowali grą DEFENDER). Sal Divita, który w MK3 odtwarzał takie postacie jak NIGHTWOLF, CYRAX, SEKTOR i SMOKE, tak naprawdę jest grafikiem pracującym na stałe w MIDWAY (spod jego ręki wyszły m.in. NBA JAM i WWF WRESTLEMANIA). Carlos Pesina, czyli RAIDEN z MK1 i MK2 został na stałe zatrudniony jako grafik w firmie MIDWAY.

GULASH'S TOP FIVE 1996 - MORDOBICIA

1. VIRTUA FIGHTER 2 (SAT)
2. STREET FIGHTER ALPHA 2 (PSX)
3. TEKKEN 2 (PSX)
4. ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SAT)
5. FIGHTING VIPERS (SAT)

GULASH'S TOP FIVE 1996 - POSTACIE

1. LION RAFAELLE (VIRTUA FIGHTER 2)
2. BAEK DOO SAN (TEKKEN2)
3. PICKY (FIGHTING VIPERS)
4. SCORPION (UMK3)
5. SAKURA (SF ALPHA2)

GULASH'S TOP FIVE - NADZIEJE 1997

1. MORTAL KOMBAT 4
2. STREET FIGHTER 3
3. STREET FIGHTER EX 3D
4. X-MEN vs STREET FIGHTER
5. KILLER INSTINCT GOLD

Jak zwykle, to moje i tylko moje typy – każdy może się z nimi nie zgodzić. W rankingach nie uwzględniłem VIRTUA FIGHTER 3, absolutnego króla, mistrza, szefa i bossa. Nie wyobrażam sobie, aby przez najbliższy rok pojawiło to się coś lepszego od tego mordobicia. Jeżeli MORTAL KOMBAT 4 będzie choć w połowie tak dobry jak VF3, to będzie znakomitą grą. Czego sobie i wam życzę...

BOON I TOBIAS W KRZYŻOWYM OGNIU PYTAŃ

– Jak długo trwały prace nad kolejnymi grami?

– Nad MK1 pracowaliśmy przez 10 miesięcy, nad MK2 przez 12, a z MK3 uwinęliśmy się w dziesięć.

– Jakim językiem programowania posługiwaliście się przy tworzeniu serii MORTAL KOMBAT?

– Trylogia MORTAL KOMBAT została napisana w języku assembler 34010.

– Którą część MORTAL KOMBAT najbardziej lubicie?

– Jednakowo kochamy wszystkie nasze dzieci.

– Jaki jest wasz ulubiony wojownik w całej trylogii?

– Zdecydowanie Scorpion.

– Dlaczego Scorpion nie powrócił w MORTAL KOMBAT 3?

– Gdy Shao Kahn pustoszył ziemię, bramy piekła zatrzasnęły się, więżąc Scorpiona.

– Kto wywrzeszczał do mikrofonu słynną kwestię Scorpiona „GET DOWN HERE"?

– Ed Boon, wcześniej podkładał też głos pod pinball FUN HOUSE.

– Czy to prawda, że w pierwszej części MORTAL KOMBAT w postać Johnny'ego Cage'a miał wcielić się Jean-Claude Van Damme?

– To prawda, poczyniliśmy nawet w tym kierunku pewne kroki. Niestety, nie udało się.

– Czy podobał się wam film „Mortal Kombat"?

– Końcowy produkt przerósł nasze oczekiwania. Fajnie jest zobaczyć dobry film karate na dużym ekranie, prawda?

– Czy wiecie coś o drugiej części filmu?

– Niewiele. Przede wszystkim nowe postacie oraz nowe i lepsze efekty specjalne.

– Słówko o MORTAL KOMBAT 4.

– To będzie najlepsze trójwymiarowe mordobicie na świecie. Zobaczycie, skopiemy wszystkim tyłki.



rys. Artur Maciorowski

SEKRETY MORTAL KOMBAT 3

MORTAL KOMBAT 3 to wieńcząca dwuwymiarową trylogię mordobicie. Choć od ukazania się gry minął już rok i emocje nieco osłabły, MORTAL KOMBAT 3 wciąż pozostaje najlepszym mordobiciem 2D na PC. Podczas gdy wszyscy wyznawcy przygotowują się na nadejście czwartej, w pełni trójwymiarowej części, MORTAL KOMBAT 3 nie odchodzi w zapomnienie z uwagi na doskonałą grafikę i dźwięk, a także na ciągle modny klimat. Wprawdzie obsada w trzeciej części turnieju jest największa ze wszystkich, to jednak odeszło trzech wspaniałych zawodników: Scorpion, Rayden i Johnny Cage. Miejmy nadzieję, że powrócą w MK4.

Koniec lania wody, przejdźmy do turnieju. Można wybrać opcję, ilu przeciwników stanie na drodze do SHAO KAHNA (NOVICE, WARRIOR, EXPERT). Przed samym SHAO czeka jeszcze pojedynek z dowódcą jego oddziałów, centaurem MOTARO. O ile sam MOTARO jest jeszcze do pokonania, przejście SHAO KAHNA graniczy z cudem. Inteligencja komputera na wyższych poziomach trudności jest ogromna, walka staje się bardzo trudna. Spróbujcie np. zrobić trzy UPPERCUTY z rzędu, a spotka was niemiła niespodzianka.

Na górze ekranu widnieją paski symbolizujące energię postaci oraz ich imiona. Zaraz pod nimi znajdują się małe zielone kreski, które oznaczają współczynnik szybkości, zużywany zarówno przez bieg (RUN), jak i wszystkie KOMBOSY. Współczynnik regeneruje się dosyć prędko, należy jednak być ostrożnym.



rys. Artur Maciejowski

Dla potrzeb MORTAL KOMBAT 3 został opracowany przeprogramowany wcześniej combo–system. COMBO to seria ciosów, które odpowiednio wykonane są nie do zablokowania przez przeciwnika. Te skuteczne są potwierdzane przez wyjeżdżające z boku napisy, a potem odpowiednio punktowane.

Garść szczegółów technicznych. Gra została wydana tylko na płycie CD i zaopatrzona w muzykę AUDIO znakomitej jakości. Współpracuje zarówno z wszelkiego rodzaju SOUNDBLASTERAMI, jak i z GUS–em. Niestety, do uruchomienia nie wystarcza już 4 MB pamięci, minimum to 8 MB i 486 DX/33. Animacja szybka i płynna. No... nie ma się do czego przyczepić! Z ciekawych pomysłów należy odnotować możliwość gry w sieci, oczywiście tylko dwoje zawodników na raz.

Po zakończonej walce zwycięzca może wykończyć przegranego w wybrany przez siebie sposób (kierując się pewnym kodeksem), gdy nad głowami pojawi się napis FINISH HIM. I tak, można zrobić:

FATALITY – Krwawa jatka, najbrutalniejsza metoda. Przeciwnicy są cięci, rozrywani, miażdżeni, zgniatani, obdzierani ze skóry itp., itd. Najchętniej wykonywane po szczególnie zajadłej partii, gdy obaj gracze są mniej więcej równi poziomem. Znaczy: „Dzięki, to była dobra walka..."

FRIENDSHIP – Zwycięzca okazuje przegranemu przyjaźń. Może być to np. ulepienie bałwana albo miłe zucie gumy. Znaczy to: „Lubię cię stary i nie denerwuj się, że dostałeś; raz na wozie, raz pod wozem..."

WARUNEK: Zwycięzca nie może BLOKOWAĆ w decydującej (2 lub 3) rundzie.

BABALITY – Zwycięzca zamienia przegranego w dzieciaka, co także ma swoje wytłumaczenie: „idź synu potrenować do domu".

WARUNEK: Zwycięzca nie może BLOKOWAĆ w decydującej (2 lub 3) rundzie.

MERCY – Zwycięzca w akcie łaski pozwala, aby przegranemu wróciło trochę energii. Najżejszy cios ponownie kładzie go na deski. To znaczy: „jeszcze się z tobą pobawię, frajerze, a potem zrobię ci ANIMALITY." MERCY wykonuje się TAK SAMO DLA WSZYSTKICH (RUN) DÓŁ – DÓŁ – DÓŁ – DÓŁ.

WARUNEK: Dozwolone TYLKO W TRZECIEJ RUNDZIE!

ANIMALITY – NOWOŚĆ! Zwycięzca zamienia się w zwierzę, które brutalnie morduje przegranego. Pająk, Skorpion, Niedźwiedź czy Wilk – wszystko to mówi: „Chcę twojej krwi i zawsze cię rozwalę!!!"

WARUNEK: MUSI być przedtem wykonane MERCY, czyli tylko w trzeciej rundzie

SUPER UPPERCUT – Wyjątkowo efektowne zakończenie, typowa pokazówa. W MK3 można zrzucić przeciwnika na wbite w ziemię ostre stalowe kolce w komnacie SHAO KAHN'S TOWER, na poruszające się w szaleńczym tempie i rozrywające na strzępy koła zakończone kolcami w pomieszczeniu THE PIT 3 oraz pod rozpędzony wagon metra w podziemnym SUBWAY.

WARUNEK: Odpowiednia komnata do SUPER UPPERCUT.

Podczas gry zawodnicy mogą używać specjalnych ciosów i kombosów, każdy ma coś ciekawego w zanadrzu. Publikujemy wszystkie ciosy i wykończenia. Są w 100% działające, sprawdzone przeze mnie od dechy do dechy. Jeśli więc coś nie będzie wychodzić – próbujcie jeszcze raz. Niektóre z nich trzeba wykonywać bardzo szybko i bardzo trudno je uzyskać (np. JAX–FATAL #1), inne normalnie.

Wszystkie ciosy podane są dla postaci zwróconej twarzą w prawą stronę.

Jeżeli zapis wygląda następująco: (LP) – RUN – RUN – BLOK, to należy trzymając wciśnięty klawisz LP wdusić dwa razy RUN, raz BLOK i szybko puścić LP.

Jeżeli w zapisie występuje np. LK (3 sekundy) to należy trzymać minimum 3 sekundy (można więcej) klawisz LK, a następnie go puścić.



rys. Artur Maciorowski

Korner

Odległości do wykończeń:

BLISKO	– ryj-w-ryj z kiwającym się przeciwnikiem;
ODL. PODCIĘCIA	– MAKSYMALNA odległość, z której da się podciąć przeciwnika (podcięcie – DÓŁ + TYŁ + LK);
DALEJ NIŻ PODCIĘCIE	– kroczek do tyłu od ODLEGŁOŚCI PODCIĘCIA;
PÓŁ EKRANU	– w połowie drogi między przeciwnikiem a końcem ekranu;
NA KOŃCU	– MAKSYMALNIE daleko od przeciwnika – drugi koniec ekranu;
WSZĘDZIE	– Możesz stać w dowolnym miejscu.

MK3 TAJNE CIOSY PC

CYRAX

NET KAPTURE:	Lewo – Lewo – LK
EXPLODING TELEPORT:	Prawo – Dół – BLOK
LONG GRENADE:	(LK) Prawo – Prawo – HK
SHORT GRENADE:	(LK) Lewo – Lewo – HK
PILE DRIVER:	Dół – Prawo – Blok – LP (blisko)
FATALITY 1:	(BLOK) Dół – Dół – Góra – Dół – HP (wszędzie) Cyrax zmienia się w helikopter.
FATALITY 2:	(BLOK) Dół – Dół – Prawo – Góra – RUN (blisko) Cyrax uruchamia mechanizm samozagłady.
BABALITY:	Prawo – Prawo – Lewo – HP (wszędzie)
FRIENDSHIP:	RUN – RUN – RUN – Góra (wszędzie)
ANIMALITY:	(BLOK) Góra – Góra – Dół – Dół (blisko)
PIT:	RUN – BLOK – RUN (blisko)
KOMBOS:	– HP, HP, HK – HP, HP, LK, LP

STRATEGIA: ELECTRIC NET zapewnia doskonałą obronę przed podcinaczami i biegaczami, w ogóle na wszystkie ataki (nawet na wślizg Suba). Ma krótkie opóźnienie, ale szybcy gracze mogą zdążyć przeskoczyć nad siecią z wyciągniętą nogą. Bomby to prawdziwa sztuka! Nie można zablokować eksplozji, wyrzucaj je więc w odpowiednich miejscach, zmuszając przeciwnika do ruchu. Gdy grasz przeciw Cyraxowi – ODCHODŹ od bomb, A NIE ODSKAKUJ! Teleport jest szybki i pomocny na wyrwanie się z opresji. Złap przeciwnika siecią, wyrzuć SHORT BOMB, zrób UPPERCUTA, gdy wyląduje, eksploduje bomba wyrzucając go z powrotem do ciebie. Powtórz.

Korner

JAX

SINGLE MISSILE:	Lewo – Prawo – HP
DOUBLE MISSILE:	Prawo – Prawo – Lewo – Lewo – HP
SHOULDER SLAM:	Prawo – Prawo – HK
GOTCHA PUNCH:	Prawo – Prawo – LP
GOTCHA THROW:	LP (przerzut) i nawalać HP (x4)
GROUND SMASH:	LK (3 sekundy)
BACK BREAKER:	BLOK (w powietrzu)
FATALITY 1:	(BLOK) Góra – Prawo – Dół – Gora (blisko) Jax tnie na plasterki!
FATALITY 2:	RUN – BLOK – RUN – RUN – LK (na końcu) Jax rośnie i miażdży butem.
BABALITY:	Dół – Dół – Dół – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP:	LK – RUN – RUN – LK (wszędzie)

ANIMALITY:	(LP) Prawo – Prawo – Dół – Prawo (dalej niż podcięcie)
PIT:	Dół – Prawo – Dół – LK (blisko)
KOMBOS:	– HK, HK, HP, HP, BLOK, LP, Tył+HP – HP, HP, BLOK, LP, Tył+HP – HK, HK – HP, HP, BLOK, LP, Tył+HP – HP, HP, HP, HP, BLOK, LP, HK, Przód, Przód, HK

STRATEGIA: Jax bardzo różni się od tego z MK2. GROUND SMASH jest wolniejszy i ma większe opóźnienie; nie należy go używać w zasięgu skoku, przeciwnik zdąży cię skopać. Pociski z DOUBLE ARM CANNON są znakomite do obrony, ponieważ odrzucają Jaxa do tyłu, poza zasięg skoku przeciwnika. Poza tym są trudne do przeskoczenia. Po kilku pociskach zrób GROUND SMASH i popraw kolejnymi pociskami. Używaj RUSHING PUNCH tylko wtedy, gdy jesteś pewien, że trafisz. Podobnie jak SHADOW KICK J.Cage'a – można pod nim ukucnąć, a potem naklepać Jaxowi. GOTCHA GRAB ma większe opóźnienie niż w MK2.

KABAL

PURPLE FIREBALL:	Tył – Tył – HP (także w powietrzu)
TORNADO SPIN:	Tył – Przód – LK
GROUND RAZOR:	Tył – Tył – Tył – RUN
FATALITY 1:	Dół – Dół – Lewo – Prawo – BLOK (pół ekranu) Kabal pompuje ofiarę gazem rozsadzającym.
FATALITY 2:	RUN – BLK – BLK – BLK – HK (blisko) Kabal pokazuje swoją prawdziwą twarz.
BABALITY:	RUN – RUN – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP:	RUN – LK – RUN – RUN – Góra (odl. podcięcia)
ANIMALITY:	(HP) Prawo – Prawo – Dół – Prawo (blisko)
PIT:	BLOK – BLOK – BLOK – HK (blisko)
KOMBOS:	– HP, HP, Dół+LP, Dół+HP – LK, LK, (dół), HP, HP, HP, (skok+LK), (Tył, Tył), HP, Tył, Tył, Tył, RUN – Z powietrza, Tył, Przód, LK, LK, LK, HP, HP, HP; z powietrza, Tył, Tył, HP, Tył, Tył, RUN – (Tył, Przód, LK), LK, LK, HP, HP, Dół+HP, (skok+LK), Tył, Tył, HP – LK, LK, HP, HP, Dół+LP, Dół+HP – HP, HP, Dół+LP, (skok+LK), Tył, HP

STRATEGIA: Kabal ogólnie jest niezły! Pocisk jest szybki i powoduje duże opóźnienie u blokującego. HYPER DASH to bardzo, bardzo szybka broń niemal na wszystko, włącznie z podcinaczami. Wyposażony w HYPER DASH Kabal bardzo łatwo daje sobie radę z wszystkimi przeciwnikami. Należy jednak pamiętać, że HYPER DASH sam w sobie nie powoduje utraty energii, trzeba poprawić po nim paroma ciosami.

KANO

KNIFE THROW:	Dół – Lewo – HP
KNIFE UPPERCUT:	Dół – Prawo – HP
GRAB & BITE:	Dół – Prawo – LP
FLYING CANNONBALL:	LK (3 sekundy)
AIR THROW:	BLOK (w powietrzu)
FATALITY 1:	(LP) Prawo – Dół – Dół – Prawo (blisko) Kano wyciąga szkielet z ciała.

FATALITY 2:	LP – BLOK – BLOK – HK (dalej niż podcięcie) Kano spala laserem umieszczonym w oku.
BABALITY:	Prawo – Prawo – Dół – Dół – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP:	LK – RUN – RUN – HK (wszędzie)
ANIMALITY:	(HP) BLOK – BLOK – BLOK (blisko)
PIT:	(BLOK) Góra – Góra – Lewo – LK (blisko)
KOMBOS:	– HP, HP, HK, LK, Tył+HK – HK, HK, LK, Tył+HK – HP, HP, LP, Tył+HK – HP, HP, LP, HK, LK, Tył+HK – HP, HP, LP – HP, HP, HK, HK

STRATEGIA: Kano jest nieźle napakowany w stosunku do MK1. CANNONBALL ładowany przez LK zapewnia niesamowitą wręcz swobodę ruchów podczas walki. Można np. grać ofensywnie, puszczając CANNONBALL na rozjuszonego przeciwnika, można też bronić się naładowanym CANNONBALLEM. Działa także na podcinaczy. Tak, tak, jeśli zablokujesz podcięcie, szybko wypuść CANNONBALL! KNIFE UPPERCUT ma lepszy zasięg niż stojący HK, lepiej jednak nie atakować stojących na ziemi, ale skoczków (oczywiście można załadować CANNONBALL i...)

KUNG LAO

HAT THROW:	Lewo – Prawo – LP
TELEPORT:	Dół – Góra
WHIRLSPIN:	Prawo – Dół – Prawo – RUN (nawalać RUN)
DIVE KICK:	Góra – Dół – HK (tylko w powietrzu)
FATALITY 1:	RUN – BLOK – RUN – BLOK – Dół (wszędzie) Kung rozkręca się.
FATALITY 2:	Prawo – Prawo – Lewo – Dół – HP (dalej niż podcięcie) Kung rozcina ofiarę kapeluszem.
BABALITY:	Dół – Prawo – Prawo – HP (wszędzie)
FRIENDSHIP:	RUN – LP – RUN – LK (wszędzie)
ANIMALITY:	RUN – RUN – RUN – RUN – BLOK (blisko)
PIT:	Dół – Dół – Prawo – Prawo – LK (blisko)
KOMBOS:	– LK, LK, Tył+HK – HP, LP, HP, LP, LK, LK, Tył+HK – HP, HP, LP, LK, Tył+HK – HP, HP, LP, Tył+HK

STRATEGIA: Prawie nic się nie zmieniło w stosunku do MK2. Jedyną różnicą jest HAT THROW. Nie można już go kontrolować i lata poziomo, a więc łatwiej można nad nim przeskoczyć. Pierwsze KOMBO jest znakomite na podcinaczy.

Korner

LIU KANG

HIGH DRAGON FIRE:	Prawo – Prawo – HP (także w powietrzu)
LOW DRAGON FIRE:	Prawo – Prawo – LP
FLYING KICK:	Prawo – Prawo – HK
BICYCLE KICK:	LK (3 sekundy)
FATALITY 1:	Prawo – Prawo – Dół – Dół – LK (blisko) Spala duszę swego przeciwnika.
FATALITY 2:	(BLOK) Góra – Dół – Góra – Góra – (PUŚĆ!) – BLOK + RUN (wszędzie) Na nieszczęśnika spada automat MORTAL KOMBAT.

BABALITY:	Dół – Dół – Dół – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP:	RUN – RUN – RUN – Dół + RUN (wszędzie)
ANIMALITY:	(BLOK) Dół – Dół – Góra (odl.podcięcia)
PIT:	RUN – BLOK – BLOK – LK (blisko)
KOMBOS:	– HP, LK, LK, HK, LK
	– HP, HP, BLOK, LK, LK, HK, LK
	– BICYCLE KICK, RUN, HP, HP, BLOK, LK, LK, HK, LK
	– LK, LK, HK, BLOK+LK
	– HP, HP, LK, LK, LK, BLOK, HK

STRATEGIA: Liu Kang został znacznie osłabiony w stosunku do MK2. Pociski są wolniejsze i mogą nie przeszkadzać bardzo bliskim podcinaczom. Także opóźnienie po ich zablokowaniu jest mniejsze. Należy strzelać z większej odległości niż w MK2. BICYCLE KICK zabiera mniej energii. Jeśli przeciwnik zablokuje FLYING KICK, może zrobić KOMBOSA. Jedyną przewagą Kanga są jego KOMBA, bardzo łatwe do zrobienia i nieco demoralizujące dla przeciwnika.

NIGHTWOLF

AXE UPPERCUT:	Dół – Prawo – HP
SHOOT ARROW:	Dół – Lewo – LP
SHIELD AURA:	Lewo – Lewo – Lewo – HK
SHOULDER SLAM:	Prawo – Prawo – LK
FATALITY 1:	(BLOK) Góra – Góra – Lewo – Prawo
	– (PUŚĆ!) – BLOK (blisko)
	Magia Nightwolfa dezintegruje przeciwnika.
FATALITY 2:	Lewo – Lewo – Dół – HP (połowa ekranu)
	Magiczny tomahawk w akcji.
BABALITY:	Prawo – Lewo – Prawo – Lewo – LP (wszędzie)
FRIENDSHIP:	RUN – RUN – RUN – Dół (wszędzie)
ANIMALITY:	Prawo – Prawo – Dół – Dół (blisko)
PIT:	RUN – RUN – BLOK (blisko)
KOMBOS:	– HK, HK, HP, HP, LP, HK
	– HP, HP, Tył, Dół, Przód, HP, HP, Przód, Przód, Przód, LK
	– HP, HP, LP, Tył, Dół, Przód, HP, LP, Przód, Przód, Przód, LK

STRATEGIA: Nightwolf chyba przez przypadek dostał się do MK3. Ssie na całej linii. MYSTIC ARROW ma potworne opóźnienie, tarcza odbija tylko pociski, jest za trudna, aby się wyrobić i nie blokuje innych ciosów. SHADOW RAM jest za słaby i zabiera minimalną ilość energii; można łatwo ukucnąć (jak pod RUSHING PUNCH Jaxa) i zrobić uppercut. Poza tym Nightwolf wygląda jak palant i analfabeta.

SEKTOR

HEAT SEEKER:	Prawo – Dół – Lewo – HP
STRAIGHT MISSILE:	Prawo – Prawo LP
TELEPORT:	Prawo – Prawo – LK (także w powietrzu)
FATALITY 1:	LP – RUN – RUN – BLOK (odl.podcięcia)
	Sektor zgniata ofiarę.
FATALITY 2:	Prawo – Prawo – Prawo – Lewo – BLOK (połowa ekranu)
	Sektor wyjmuje miotacz ognia.
BABALITY:	Lewo – Dół – Dół – Dół – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP:	RUN – RUN – RUN – RUN – Dół (wszędzie)
ANIMALITY:	Prawo – Prawo – Dół – Góra (blisko)
PIT:	RUN – RUN – RUN – Dół (blisko)

KOMBOS:	– HP, HP, HK
	– HP, HP, LK, Tył+HK
	– HP, HP, LK, LP
	– LK, HP, HP, LP, (skok+LK)
	– Z powietrza, (Przód, Przód, LK), HP, (Przód, Przód, LP)
	– HP, HP, Dół+LP, (skok+LK), (Przód, Przód, LP)
	– HP, HP, HK, HK, Tył+HK

STRATEGIA: Kolejna postać, która jest kiepska. Zbyt mało, jak na mój smak. STRAIGHT MISSILE jest okay, ale HOMING MISSILE to horror! Jeśli przeciwnik przeskoczy nad nim w pierwszej sekundzie, to pocisk trafi właśnie ciebie. TELEPORT PUNCH jest strasznie podobny do teleportu Mileeny, ale ma DUŻE opóźnienia. Jeśli przeciwnik zablokuje, UPPERCUT zawsze.

SHANG TSUNG

VOLCANIC ERUPTION:		Prawo – Lewo – Lewo – LK
1 FIREBALL:		Lewo – Lewo – HP
2 FIREBALLS:		Lewo – Lewo – Prawo – HP
3 FIREBALLS:		Lewo – Lewo – Prawo – Prawo – HP
MORPHS:		
	Cyrax:	BLOK – BLOK – BLOK
	Jax:	Prawo – Prawo – Dół – LP
	Kabal:	LP – BLOK – HK
	Kano:	Lewo – Prawo – BLOK
	Kung Lao:	RUN – RUN – BLOK – RUN
	Liu Kang:	(BLOK) Prawo – Dół – Lewo – Góra – Prawo
	Night Wolf:	(BLOK) Gora – Góra – Góra
	Sektor:	Dół – Prawo – Lewo – RUN
	Sheeva:	(LK) Prawo – Dół – Prawo
	Sindel:	Lewo – Dół – Lewo – LK
	Sonya:	Dół + RUN + BLOK + LP
	Stryker:	Prawo – Prawo – Prawo – HK
		Sub–Zero:Prawo – Dół – prawo – HP
FATALITY 1:		(LP) Dół – Prawo – Prawo – Dół (blisko)
		Shang ciska przeciwnika na łoże ponabijane gwoździami.
FATALITY 2:		(LP) RUN – BLOK – RUN – BLOK
		Shang zabiera duszę i zostawia szkielet. (blisko)
BABALITY:		RUN – RUN – RUN – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP:		LK – LK – RUN – RUN – D (wszędzie)
ANIMALITY:		(HP) RUN – RUN – RUN (odl.podcięcia)
PIT:		(BLOK) Góra – Góra – Lewo – LP (blisko)
KOMBOS:		– HP, HP, LP, Tył+HK
		– LK, HP, HP, LP, Tył+HK
		– (Tył, Tył, Przód, Przód, HP)
		– HP, HP, LP, Tył+HK
		– (Przód, Tył, Tył, LK), HP, HP, (Tył, Tył, Przód, Przód, HP)

STRATEGIA: Wszystko w stosunku do MK2 zostało zmienione. Czachy nie łapią już skoczków z bliskiej odległości; latają dużo niżej niż kiedyś. Także na podcinaczy czachy nie są już najlepszym rozwiązaniem. Krótko: nie możesz już liczyć na czachy. Wal czachami tylko na dystans albo jak zrobisz UPPERCUT – potem. Z drugiej strony, GROUND ERUPTION jest znakomity! Jeśli trafi pierwszy, trafia i następne, podrzucając przeciwnika jak na tacy. Natatwiej potem zastrzelić z UPPERCUTA, ale jeśli jestaś dobry, możesz puknąć z HP, a potem trzy czachy. Baaardzo dużo energii zejdzie. Na koniec, UPPERCUT SHANGA jest... ehem... słaby. Używać tylko na WSKOCZKÓW (wskakujących), inaczej stojący HK.

Korner

SHEEVA

MEGA STOMP:	Dół – Góra
FIREBALL:	Dół – Prawo – HP
GROUND STOMP:	Lewo – Dół – Lewo – HK
FATALITY 1:	Prawo – Dół – Dół –Prawo – LP (blisko) Sheeva wbija przeciwnika w ziemię.
FATALITY 2:	(HK) Prawo – Lewo – Prawo – Prawo (blisko) Sheeva obdziera ofiarę ze skóry.
BABALITY:	Dół – Dół – Dół – Lewo – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP:	Prawo – Prawo – Dół – Prawo – (PAUZA!) – HP (wszędzie)
ANIMALITY:	RUN – BLOK – BLOK – BLOK – BLOK (blisko)
PIT:	Dół – Prawo – Dół – Prawo – LP (blisko)
KOMBOS:	– HP, HP, LP, Przód+HP – LK, HK, HK, Tył+LK – HP, HP, LP, (Tył) , HK, HK, LK, HK – HP, HP, LP, Tył+HK, Tył+HK – HP, HP, LP, Przód+HP, Dół+HP

STRATEGIA: Hmmm, dwa nieblokowalne ciosy! DRAGON STOMP podobny do GROUND SMASH Jaxa. Można wykorzystać to, że w pierwszej fazie nikt nie odróżni go od DRAGON JUMP. DRAGON JUMP jest śmiertelny dla przeciwnika, jeśli trafi; i śmiertelny dla Sheevy, jeśli nie trafi. Jeśli uciekasz spod DRAGON JUMPA, pamiętaj aby najpierw wcisnąć PRZÓD, a dopiero potem RUN. To bardzo ważne, przekonasz się podczas gry. Gdy uciekniesz, z powrotem RUN i COMBO albo przerzut. DRAGON JUMP trzeba robić stojąc całkowicie na ziemi; nie można rozpocząć go w powietrzu. Pocisk jest OK, ale łatwo nad nim przeskoczyć.

SINDEL

FIREBALL:	(w powietrzu): Dół – Prawo – LK
FIREBALL:	(na ziemi): Prawo – Prawo – LP
SCREAM PULL:	Przód – Prawo – Prawo – HP
FLIGHT:	Lewo – Lewo – Prawo – HK
FATALITY 1:	RUN – BLOK – BLOK – RUN + BLOK (blisko) Upiornym okrzykiem zrywa ciało z nieszczęśnika.
FATALITY2:	RUN – RUN – BLOK – RUN – BLOK (odl.podcięcia) Skręca przeciwnika włosami, aż do wybuchu.
BABALITY:	RUN – RUN – RUN – Góra (wszędzie)
FRIENDSHIP:	RUN – RUN – RUN – RUN – RUN – Góra (wszędzie)
ANIMALITY:	Prawo – Prawo – Góra – HP (blisko)
PIT:	Dół – Dół – Dół – LP (blisko)
KOMBOS:	– HK, HP, HP, Tył+HK – HP, HP, LP, Tył+HK – HK, HP, HP, LP, Tył+HK – HP, HP

STRATEGIA: Sindel jest bardzo podobna do Kitiany. Jej SONIC SCREAM ma podobny efekt jak wachlarz KIT, ale jest jeszcze lepszy. Zbliża przeciwnika do Sindel i łatwo może łapać skoczków. Jeśli przeciwnik zablokuje, zostaje bezlitośnie odepchnięty do tyłu. SONIC SCREAM nie należy używać na podcinaczy i wskoczków; może okazać się za wolny. Pociski ną niezłe, ale mają duże opóźnienia. Czyli – nie odpalać w zasięgu skoku. Także powietrzny – zaraz po zrobieniu UPPERCUTA. Latanie... he, he... lepiej pozostań bardzo wysoko. Aby powrócić na ziemię – wciśnij BLOK. Acha, ma najlepszy stojący HK w całej grze – riposta na skoczków.

Korner

SONYA

RINGS:	Dół – Prawo – LP
LEG GRAB:	Dół + LP + BLOK
BICYCE KICK:	Lewo – Lewo – Dół – HK
SQUARE WAVE PUNCH:	Prawo – Lewo – HP
FATALITY 1:	Lewo – Prawo – Dół – Dół – RUN (wszędzie) Sonya spala przeciwnika.
FATALITY 2:	(BLOK + RUN) Góra – Góra – Lewo – Dół (połowa ekranu) Purpurowe „coś" rozrywa ofiarę.
BABALITY:	Dół – Dół – Prawo – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP:	Lewo – Prawo – Lewo – Dół – RUN (wszędzie)
ANIMALITY:	(LP) Lewo – Prawo – Dół – Prawo (blisko)
PIT:	Prawo – Prawo – Dół – HP (blisko)
KOMBOS	– HK, HK, HP, HP, LP, Tył+HP – HP, HP, LP, Tył+HK – HP, HP, LP, HP – HP, HP, LP, Tył+HP – HP, HP, HK, HK

STRATEGIA: Sonya ma trochę usprawnień! LEG GRAB jest teraz szybki i ciągle ma duży zasięg. W każdym razie, jeśli przeciwnik zablokuje albo nie trafisz – raczej oczekuj KOMBOSA. Raczej nie strzelaj pociskiem po udanym LEG GRAB, węszę kłopoty. LEG GRAB działa także na blokujących kucaczy – i czyni cuda! UPWARD BICYCLE KICK jest wręcz rewelacyjny na skoczków. Używaj do oporu na każdego skaczącego drania.

STRYKER

LONG GRENADE:	Dół – Lewo – HP
SHORT GRENADE:	Dół – Lewo – LP
BATON THROW:	Prawo – Prawo – HK
BATON TRIP:	Prawo – Lewo – LP
FATALITY 1:	Dół – Prawo – Dół – Prawo – BLOK (bilsko) Stryker zakłada ofierze ładunek wybuchowy.
FATALITY 2:	Prawo – Prawo – Prawo – LK (daleko) Stryker elektryzuje nieszczęśnika.
BABALITY :	Dół – Prawo – Prawo – Lewo – HP (wszędzie)
FRIENDSHIP:	LP – RUN – RUN – LP (odl.podcięcia)
ANIMALITY:	RUN – RUN – RUN – BLOK (odl.podcięcia)
PIT:	(BLOK) Prawo – Góra – Góra – HK (blisko)
KOMBOS:	– HK, HK, HK, HP, HP, LP – HK, HK, HP, HP, Tył+HK – LK, HP, HP, LP – HP, HP, Dół+LP, Przód, Przód – HP, HP, LP – HK, HP, HP, LP – HK, HP, HP, LP, (Przód, Przód, HK), (Dó, Tył, HP)

STRATEGIA: Chyba najlepsze KOMBOSY w całej grze. Granaty są dokładnie takie same jak pociski Cage'a z MK2 – używaj więc podobnych taktyk i wal do woli. BATON TRIP jest ciosem, którego nie lubię. Wprawdzie przeciwnik musi blokować go nisko, lecz jeśli zablokuje, opóźnienia STRYKERA są niesamowite! BATON LUNGE jest okay na biegaczy, ale kiepskie na podcinaczy. Jako zasada: BATON LUNGE nie łapie kucających. Jeśli będzie zablokowane – spodziewaj się morderczej serii.

Korner

SUB ZERO



rys. Przemo

ICE BALL:	Dół – Prawo – LP
ICE SHOWER:	Dół – Prawo – HP
ICE SHOWER FRONT:	Dół – Prawo – Lewo – HP
ICE SHOWER BEHIND:	Dół – Lewo – Prawo – HP
ICE KLONES:	Dół – Lewo – LP
SLIDE:	Lewo + LP + LK
FATALITY 1:	Lewo – Lewo – Dół – Lewo – RUN (dalej niż podcięcie) Sub zamraża przeciwnika oddechem.
FATALITY 2:	BLOK – BLOK – RUN – BLOK – RUN (blisko) Sub łamie zamrożoną ofiarę.
BABALITY:	Dół – Lewo – Lewo – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP:	LK – LK – RUN – RUN – Góra (wszędzie)
ANIMALITY:	(BLOK) Prawo – Góra – Góra (blisko)
PIT:	Lewo – Dół – Prawo – Prawo – HK (blisko)
KOMBOS:	– HK, HK – HP, HP, LP, Tył+HK – HP, LP, LK, HK, Tył+HK – HP, HP, LP, (Tył), LK, HK, HK – HP, HP, LP, LK, Tył+HK, Tył+HK – HP, HP, LP, LK, LK, Tył+HK – HP, HP, LP, LK, Tył+HK, Tył+HK, HP, Dół+LP

STRATEGIA: ICE SHOWER jest dosyć średni; lepiej używać zwykłej lodówki do przodu. Ja używam ICE SHOWER, jeśli ktoś odskakuje do tyłu przed ICE BEAM. Są szanse na trafienie. ICE CLONES to dobry cios. Sub zostawia lodowy posąg i każdy, kto się nań nadzieje, zostaje zamrożony. Trzeba jeszcze zmusić przeciwnika, aby się na niego nadział. Używać na biegaczy, czasem na skoczków. Ach... w końcu możesz zwyczajnie kogoś popchnąć. Wślizg zabiera mało energii. Jeśli nie trafisz – KOMBO w łeb.

SMOKE

HARPOON:	Tył – Tył – LP
TELEPORT UPPERCUT:	Przód – Przód – LK (można w powietrzu)
INVISIBILITY:	Góra – Góra – Run (niewidzialność)
AIR THROW:	Blok (w powietrzu)
FATALITY 1:	Góra – Góra – Przód – Dół (na końcu ekranu) Smoke wysadza ziemię.
FATALITY 2:	(RUN & BLOK) – Dół – Dół – Przód – Góra – PUŚĆ! (odl. podcięcia) Smoke ładuje granat w usta.
BABALITY:	Dół – Dół – Tył – Tył – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP:	RUN – RUN – RUN – HK (na końcu ekranu)
ANIMALITY:	Dół – Przód – Przód – BLOK (w zasięgu skoku)
PIT:	Przód – Przód – Dół – LK (blisko)
KOMBOS:	– (Tył – Tył – LP), HP, HP, LP, LK, HK, HP – HP, HP, LP, (Przód, Przód LK), Hp, (Tył, Tył, LP), Dół+HP – HP, HP, LP – HP, HP, HK – Atak z powierza, (Przód, Przód, LK), LK, Air Throw

STRATEGIA: Smoke jest bardzo podobny do Scorpiona, dlatego wykorzystaj swoje taktyki (wiem, że dużo osób grywało Scorpionem w MK2). Po prostu HARPOON non–stop!

BOSSOWIE

MOTARO

Motaro pochodzi z rasy Centaurów; jest pół człowiekiem, pół koniem. Często się teleportuje i wali z pocisków, a twoje pociski odbijają się od niego. Są trzy proste sposoby na pokonanie tego gostka. Łatwo łyka KOMBOSY, nie przestawaj nawet wtedy, jeśli blokuje kilka pierwszych ciosów – prawdopodobnie w końcu puści swój blok i wpuści cię.

– Przeskoki i KOMBOSY rękami. Trudne, ale efektywne.

– Złap go w rogu ekranu i odpalaj kolejne KOMBOSY. Gdy KOMBO wejdzie, konik położy się na chwilę – to pozwoli ci naładować kombo–meter. I znowu.

– Zastrzel mu parę razy i uciekaj aż do końca rundy (ble).

SHAO KAHN

O wiele trudniejszy niż poprzednio. Jest wyższy, ma wiele nowych ciosów, np. jakiś młot, którym ciągle wali znienacka. Nie straszy i nie gada już tak często.

– Podobne strategie jak w MK2, czyli kiedy gada – ładuj ile wlezie z najmocniejszych kombosów!!!

– Niskie pociski (Liu Kang, Kabal) bez przerwy. Musisz mieć więcej energii, aby zacząć

ULTIMATE KOMBAT KODES

Wywołuje się je spod DOS–u, pisząc MK3 , czyli np. MK3 666. Można próbować łączyć je w kombinacje, np. MK3 666 8888. Oto one:

666 –	SMOKECODE	pozwala na wybór SMOKE
1995 –	GHOSTCODE	layers are transparent
831 –	Noob Saibot mode	gracze stają się cieniami
9966 –	FLIPXCODE	gracze są odwróceni
8000 –	TURBOMODECODE	przyspiesza grę
603015 –	SLOWCODE	zwalnia grę
8888 –	FATCODE	rozszerza graczy w poziomie
1111 –	SKINNYCODE	ściska graczy w poziomie
12345 –	TALLCODE	gracze stają się wysocy
54321 –	SHORTCODE	gracze stają się niscy
4862222 –		jeśli spróbujesz zablokować, stracisz prawie całą energię
1000000 –		pozwala na grę SHAO KAHNEM i MOTARO – tylko 2 graczy
	NOBLOOD	wyłącza krew
	BLOOD	włącza krew na powrót
	NOVIOLENCE	wyłącza Fatalities
	VIOLENCE	włącza fatalities, musi być włączona krew

Po wstukaniu odpowiedniego kodu można grać bossami!!!

SHAO KAHN

Fireball:	Tył – Tył – Przód –HP
Hammer:	Tył – Przód – HP
Shoulder:	Przód – Przód – LP
Upward shoulder:	Przód – Przód – HP
Point finger:	Dół – Dół – LK
Laugh:	Dół – Dół – HK

rys. Przemo

Korner

MOTARO

Fireball:	Tył – Dół – Tył – HP
Teleport:	Dół – Góra
Grab and smash:	Przód – Przód – LP
Tail trip:	Tył + LK (odległość podcięcia)

VS KODES - kody dla dwóch graczy

Kiedy pojawia się screen z dwoma postaciami zwróconymi ku sobie (po wyborze zawodników w 2-player mode), trzeba stukać w klawisze. Widzicie takie małe kwadraciki z dziwnymi symbolami? Widzicie! Zatem, uwaga: pierwszy i drugi gracz klawiszami kolejno: LOW PUNCH, BLOCK, LOW KICK muszą wystukać odpowiednie symbole. Gracz pierwszy obsługuje pierwsze trzy kwadraciki (1, 2, 3), gracz drugi kolejne (4, 5 ,6). Trzeba:

a) stukać bardzo szybko
b) nie pomylić się

Np.: Jeśli kod wygląda tak: 123–321, gracz pierwszy wali 1 x LP, 2 x BLOCK, 3 x LK, zaś w tym samym czasie gracz drugi uderza 3 x LP, 2 x BLOCK, 1 x LP. Łatwizna.

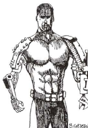
ZNAKI (Liczba obok oznacza liczbę uderzeń w odpowiedni klawisz):

0 MK Smok	5 Piorun
1 MK Logo	6 Goro
2 Yin–Yang	7 Raiden
3 Trójka	8 Shao Kahn
4 Znak zapytania	9 Czacha

KODY W ORYGINALNEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

(żeby się nie motać z tłumaczeniem)

101–000 – Player 1 Healing Enabled
000–101 – Player 2 Healing Enabled
202–000 – Player 1 Weakening Enabled
000–202 – Player 2 Weakening Enabled
552–000 – Player 1 Double Damage
000–552 – Player 2 Double Damage
239–494 – Sweeping Disabled
972–279 – Timer Disabled
978–243 – Combines Weakening for both players.
100–100 – No Throws
020–020 – No Blocking
987–123 – No PowerBars
033–000 – Half energy for Player 1
000–033 – Half Energy for Player 2
707–000 – 1/4 energy for Player 1
000–707 – 1/4 energy for Player 2
688–422 – Dark Fighting
460–460 – Random Morphing (Czadowy!!!)
985–125 – Dark Fighting, Random Morphing, No blocks, No Power Bars



rys. Bolek Grzegórski

466–466 – Unlimited Run
642–468 – Galaga
282–282 – No Fear
123–926 – There is No knowledge that is not power
987–666 – Hold flippers during casino run
969–141 – Winner fights Motaro
769–342 – Winner fights Noob Saibot
033–564 – Winner fights Shao Kahn
205–205 – Winner fights Smoke
101–000 – Player 1 heals up after each hit over a one second period
000–101 – Player 2 heals up after each hit over a one second period

MK3 TAJNE CIOSY NA KONSOLE

MEGADRIVE

KILLER KODES	Na ekranie menu wciskaj: C, Prawo, A, Lewo, A, Góra, C, Prawo, A, Lewo, A, Góra
SECRETS MENU	Na ekranie menu wciskaj: B, A, Dół, Lewo, A, Dół, C, Prawo, Up, Dół
CHEAT MENU	Na ekranie menu wciskaj: A, C, Góra, B, Up, B, A, Dół
SMOKE KODE	Na ekranie z logo MK3 wciskaj: A, B, B, A, Dół, A, B, B, A, Dół, Góra, Góra

KOMBAT KODES (w oryginale)

122–333 – Shows the game's ending kredits
688–688 – Quick Uppercut
303–606 – Pong
494–494 – No Patience (Timer is super fast)
011–971 – Player Healing Enabled
929–646 – Bad Luck With TNT (Game picks a player at random and takes off half their energy at the beginning of every round. Also disables sweeping)
091–293 – Sweeping Disabled
955–955 – Fatality Time Extended
999–995 – Disable Kombos
082–771 – No Cheese (Disables Throws and Sweeps)
911–911 – No Abuse (When you win a round, takes away most frequently used button in the next round)
006–040 – Endurance (When your character dies, another one jumps in)
667–000 – Disables Timer
707–000 – Player One quater energy
000–707 – Player Two quater energy
100–100 – No Throws
020–020 – No Blocking
987–123 – No Meters (all meters at the top are hidden)
033–000 – Half Energy for Player 1 (start with 1/2 energy every round)
000–033 – Half Energy for Player 2 (start with 1/2 energy every round)
707–000 – Quarter Energy for Player 1 (start with 1/4 energy every round)
000–707 – Quarter Energy for Player 2 (start with 1/4 energy every round)
688–422 – Dark Fighting (screen lights up when you hit)

460–460 – Randper fighting (random morphing)
985–125 – Psycho Kombat (dark, randper, no meters and no blocking combined)
466–466 – Unlimited Run (run meters don't go down after combo/run)
642–468 – Galaga (game over for both players after you play)
282–282 – No Fear (it's a pinball game)
123–926 – No Knowledge that is not power
987–666 – Hold Flippers during casino run (pinball game reference)
369–141 – Winner Fights Motaro
769–342 – Winner Fights Noob Saibot
033–564 – Winner Fights Shao Kahn
205–205 – Winner Fights Smoke

SUPER NINTENDO

SCOTT'S MENU	Na ekranie z menu wciskaj: X, B, A, Y, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Dół
KOOL STUFF	Na ekranie z menu wciskaj: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, A, B, A.
KOOLER STUFF (SMOKE)	Na ekranie z menu wciskaj: Select, A, B, Prawo, Lewo, Dół, Dół, Góra, Góra
SOUND TEST	Na ekranie z menu wciskaj: A, Y, B, X

KOMBAT KODES (w oryginale)

955–955 – Extended Fatality Time
091–293 – Sweeping Disabled
445 – Disables Timer (Enter kode on either or both sides)
449–449 – Players Invisible
688–688 – Quick Uppercut Recovery
987–655 – Play Scott's Slots
999–995 – Kombos Disabled
012–012 – Timer Disabled, Health Recovery
432–234 – Timer Disabled, Limited Damage
120–120 – Credits screen before fight
989–898 – Tournament Mode
221–557 – Always uppercut through ceilings, even if there isn't one!
944–944 – One Round, One Button Fatalities
191–191 – Turbo Mode
100–100 – No Throws
020–020 – No Blocking
987–123 – No Meters (all meters at the top are hidden)
033–000 – Half Energy for Player 1 (start with 1/2 energy every round)
000–033 – Half Energy for Player 2 (start with 1/2 energy every round)
707–000 – Quarter Energy for Player 1 (start with 1/4 energy every round)
000–707 – Quarter Energy for Player 2 (start with 1/4 energy every round)
688–422 – Dark Fighting (screen lights up when you hit)
460–460 – Randper fighting (random morphing)
985–125 – Psycho Kombat (dark, randper, no meters and no blocking combined)
466–466 – Unlimited Run (run meters don't go down after combo/run)
642–468 – Galaga (game over for both players after you play)
282–282 – No Fear (it's a pinball game)
123–926 – No Knowledge that is not power

987–666 – Hold Flippers during casino run (pinball game reference)
969–141 – Winner Fights Motaro
769–342 – Winner Fights Noob Saibot
033–564 – Winner Fights Shao Kahn
205–205 – Winner Fights Smoke

CIOSY POSTACI (MEGADRIVE + SNES)

CYRAX

Close Grenade:	Trzymać LK (Tył–Tył–HK)
Far Grenade:	Trzymać LK (Przód–Przód–HK)
Net:	Tył–Tył–LK
Teleport:	Przód–Dół–BLOK
Air throw:	Dół–Przód–BLOK, a potem LP
Fatality 1:	Dół–Dół–Góra–Dół–HP (wszędzie)
Fatality 2:	Dół–Dół–Przód–Góra–RUN (blisko)
Animality:	Góra–Góra–Dół–Dół (blisko)
Friendship:	RUN–RUN–RUN–Góra
Babality:	Przód–Przód–Tył–HP
Stage Fatality:	RUN–BLOK–RUN
Combo:	HP–HP–HK–HP–HK–Tył+HK (30% 6–hit)

JAX

1 Missile:	Tył–Przód–HP
2 Missiles:	Przód–Przód–Tył–Tył–HP
Gotcha Grab:	Przód–Przód–LP (nawalać LP)
Backbreaker:	BLOK w powietrzu
Quad Slam:	rzut, nawalać HP
Ground Pound:	Trzymać LK, puścić
Dashing Punch:	Przód–Przód–HK
Fatality 1:	Trzymać BLOK (Góra–Dół–Przód–Góra) (blisko)
Fatality 2:	RUN–BLOK–RUN–RUN–LK (daleko)
Animality:	Trzymać LP (Przód–Przód–Dół–Przód) (blisko)
Friendship:	LK–RUN–RUN–LK
Babality:	Dół–Dół–Dół–LK
Stage Fatality:	Dół–Przód–Dół–LP
Combo:	HK–HK–Dół+HP–HP–BLOK–LP–Tył+HP (33% 7–hit)

KABAL

Top Spin:	Tył–Przód–LK
Eye Spark:	Tył–Tył–HP
Ground Saw:	Tył–Tył–Tył–RUN
Fatality 1:	Dół–Dół–Tył–Przód–BLOK (średnio)
Fatality 2:	RUN–BLOK–BLOK–BLOK–HK (blisko)
Animality:	Trzymać HP (Przód–Przód–Dół–Przód) (blisko)
Friendship:	RUN–LK–RUN–RUN–Góra (daleko)
Babality:	RUN–RUN–LK
Stage Fatality:	BLOK–BLOK–HK
Combo:	LK–LK–HP–HP–Dół+HP–jump kick–eye spark 7–hit

Korner

KANO

Knife Throw:	Dół–Tył–HP
Knife Uppercut:	Dół–Przód–HP
Cannon Ball:	Trzymać LK
Grab and Shake:	Dół–Przód–LP
Throw:	BLOK (w powietrzu)
Fatality 1:	Trzymać LP (Przód–Dół–Dół–Przód) (blisko)
Fatality:	LP–BLOK–BLOK–HK (odl. podcięcia)
Animality:	Trzymać HP (BLOK–BLOK–BLOK) (blisko)
Friendship:	LK–RUN–RUN–HK
Babality:	Przód–Przód–Dół–Dół–LK
Stage Fatality:	Góra–Góra–Tył–LK
Combo:	HP–HP–Dół+LP–Dół+HP–jump kick–knife slash (37% 6–hit)

KUNG LAO

Hat Throw:	Tył–Przód–LP
Teleport:	Dół–Góra
Flying Kick:	Góra–Dół–HK (w powietrzu)
Spin:	Przód–Dół–Przód–RUN
Fatality 1:	RUN–BLOK–RUN–BLOK–Dół (wszędzie)
Fatality 2:	Przód–Przód–Tył–Dół–HP (blisko)
Animality:	RUN–RUN–RUN–RUN–BLOK (blisko)
Friendship:	RUN–LP–RUN–LK (dalej niż podcięcie)
Babality:	Dół–Przód–Przód–HP
Stage Fatality:	Dół–Dół–Przód–Przód–LK
Combo:	HP–LP–HP–LP–LK–LK–Tył+HK (34% 7–hit)

LIU KANG

High Fireball:	Przód–Przód–HP
Low Fireball:	Przód–Przód–LP
Flying Kick:	Przód–Przód–HK
Bicycle Kick:	Trzymać LK
Fatality 1:	Przód–Przód–Dół–Dół–LK (wszędzie)
Fatality 2:	Góra–Dół–Góra–Góra–BLOK+RUN (wszędzie)
Animality:	Dół–Dół–Góra (blisko)
Friendship:	RUN–RUN–RUN–Dół+RUN
Babality:	Dół–Dół–Dół–HK
Stage Fatality:	RUN–BLOK–BLOK–LK
Combo:	HP–HP–BLOK–LK–LK–HK–LK (38% 7–hit)

NIGHTWOLF

Arrow:	Dół–Tył–LP
Hatchet Uppercut:	Dół–Przód–Dół–HP
Shadow Shoulder:	Przód–Dół–Przód–Dół–LK
Glow:	Tył–Tył–Tył–HK
Fatality 1:	Góra–Góra–Tył–Przód–Dół–BLOK (blisko)
Fatality 2:	Tył–Tył–Dół–HP (daleko)
Animality:	Przód–Dół–Przód–Dół–Dół–D (blisko)
Friendship:	RUN–RUN–RUN–Dół (daleko)
Babality:	Przód–Dół–Tył–Przód–Dół–Tył–LP
Stage Fatality:	RUN–RUN–BLOK
Combo:	LK–HP–HP–LP–hatchet–hatchet–HK (41% 7–hit)

Korner

SEKTOR

Teleport+Uppercut:	Przód–Dół–Przód–Dół–LK
Missile 1:	Przód–Dół–Przód–Dół–LP
Missile 2:	Przód–Dół–Dół–Tył–HP
Fatality 1:	LP–RUN–RUN–BLOK (odl. podcięcia)
Fatality:	Przód–Dół–Przód–Dół–Przód–Dół–Tył–BLOK (daleko)
Animality:	Przód–Dół–Przód–Dół–Dół–Góra (blisko)
Friendship:	RUN–RUN–RUN–RUN–Dół (połowa)
Babality:	Tył–Dół–Dół–Dół–HK
Stage Fatality:	RUN–RUN–RUN–Dół
Best Combo:	HP–HP–HK–HK–Tył+HK (26% 5–hit)

SHANG TSUNG

1 Fireball:	Tył–Tył–HP
2 Fireballs:	Tył–Tył–Przód–Dół–HP
3 Fireballs:	Tył–Tył–Przód–Dół–Przód–Dół–HP
Volcanic Eruption:	Przód–Dół–Tył–Tył–LK

MORPHS

Cyrax:	BLOK–BLOK–BLOK
Jax:	Przód–Dół–Przód–Dół–Dół–LP
Kabal:	LP–BLOK–HK
Kano:	Tył–Przód–Dół–BLOK
Kung Lao:	RUN–RUN–BLOK–RUN
Liu Kang:	Przód–Dół–Dół–Tył–Góra–Przód
Nightwolf:	Góra–Góra–Góra
Sektor:	Dół–Przód–Dół–Tył–RUN
Sheeva:	trzymać LK(Przód–Dół–Dół–Przód)
Sindel:	Tył–Dół–Tył–LK
Smoke	Tył–Tył–LP
Sonya:	Dół+RUN+LP+BLOK
Stryker:	Przód–Dół–Przód–Dół–Przód–Dół–HK
Sub–Zero:	Dół–Przód–Dół–HP
Fatality 1:	trzymać LP (Dół–Przód–Dół–Przód–Dół–Dół)
Fatality 2:	trzymać LP (RUN–BLOK–RUN–BLOK) (blisko)
Animality:	trzymać HP (RUN–RUN–RUN) (odl. podcięcia)
Friendship:	LK–RUN–RUN–DÓŁ
Babality:	RUN–RUN–RUN–LK
Stage Fatality:	Góra–Góra–Tył–LP
Best Combo:	LK–HP–HP–LP–Tył+HK (27% 5–hit)

SHEEVA

Teleport Stomp:	Dół–U
Stomp:	Tył–Dół–Tył–HK
Fireball:	Dół–Przód–Dół–HP .
Fatality 1:	Przód–Dół–Dół–Dół–Przód–Dół–LP (blisko)
Fatality 2:	trzymać HK (Tył–Przód–Dół–F) (blisko)
Animality (close):	RUN–BLOK–BLOK–BLOK–BLOK
Friendship:	Przód–Dół–Przód–Dół–Dół–Przód–Dół–przerwa–HP
Babality:	Dół–Dół–Dół–Tył–HK
Stage Fatality:	Dół–Przód–Dół–Dół–Przód–Dół–LP
Combo:	HP–HP–LP–HK–HK–LK–Tył+HK (42% 7–hit)

Korner

SINDEL

Fireball:	Przód–Dół–Przód–Dół–LP
Fireball:	Dół–Przód–Dół–LK (w powietrzu)
Fly:	Tył–Tył–Przód–Dół–HK
Scream:	Przód–Dół–Przód–Dół–Przód–Dół–HP
Fatality 1:	RUN–RUN–BLOK–RUN–BLOK (odl. podcięcia)
Fatality 2:	RUN–BLOK–BLOK–RUN+BLOK (blisko)
Animality:	Przód–Dół–Przód–Dół–Góra–HP (wszędzie)
Friendship:	RUN–RUN–RUN–RUN–RUN–GÓRA
Babality:	RUN–RUN–RUN–GÓRA
Stage Fatality:	Dół–Dół–Dół–LP
Best Combo:	HK–HP–HP–Dół+HP–jump kick–air fireball (40% 6–hit)

SMOKE

Harpoon:	Tył–Tył–LP
Teleport+Uppercut:	Przód–Dół–Przód–Dół–LK
Invisibility:	Góra–Góra–R
Throw:	BLOK (w powietrzu)
Fatality 1:	Góra–Góra–Przód–Dół–Dół (na końcu)
Fatality 2:	trzymać RUN+BLOK (Dół–Dół–Przód–Dół–Góra) (odl. podcięcia)
Animality:	Dół–Przód–Dół–Przód–Dół–BLOK (dalej niż podcięcie)
Friendship:	RUN–RUN–RUN–HK (na końcu)
Babality:	Dół–Dół–Tył–Tył–HK
Stage Fatality:	Przód–Dół–Przód–Dół–Dół–LK
Best Combo:	HP–HP–LK–HK–LP (24% 5–hit)

SONYA

Energy rings:	Dół–Przód–Dół–LP
Leg Grab:	Dół+LP+BLOK
Square Wave Punch:	Przód–Dół–Tył–HP
Bicycle Kick:	Tył–Tył–Dół–HK
Fatality 1:	trzymać BLOK+RUN (Góra–Góra–Tył–Dół) (daleko)
Fatality 2:	Tył–Przód–Dół–Dół–RUN (wszędzie)
Animality:	trzymać LP (Tył–Przód–Dół–Dół–Przód) (blisko)
Friendship:	Tył–Przód–Dół–Tył–Dół–RUN
Babality:	Dół–Dół–Przód–Dół–LK
Stage Fatality:	Przód–Dół–Przód–Dół–Dół–HP
Best Combo:	HK–HK–HP–HP–LP–Tył+HP (31% 6–hit)

STRYKER

High Grenade:	Dół–Tył–HP
Low Grenade:	Dół–Tył–LP
Baton Trip:	Przód–Dół–Tył–LP
Baton Toss:	Przód–Dół–Przód–Dół–HK
Fatality 1:	Dół–Przód–Dół–Dół–Przód–Dół–BLOK (blisko)
Fatality 2):	Przód–Dół–Przód–Dół–Przód–Dół–LK (daleko
Animality:	RUN–RUN–RUN–BLOK (odl. podcięcia)
Friendship:	LP–RUN–RUN–LP
Babality:	Dół–Przód–Dół–Przód–Dół–Tył–HP
Stage Fatality:	Przód–Dół–Góra–Góra–HK
Combo:	LK–HP–HP–LP–jump kick–baton toss (50% 6–hit)

SUB-ZERO

Freeze:	Dół–Przód–Dół–LP
Ice Shower:	Dół–Przód–Dół–HP
Ice Shower:	Dół–Przód–Dół–Tył–HP (z przodu)
Ice Shower:	Dół–Tył–Przód–Dół–HP (z tyłu)
Ice Statue:	Dół–Tył–LP
Slide:	Tył+LP+BLOK
Fatality 1:	BLOK–BLOK–RUN–BLOK–RUN (blisko)
Fatality 2:	Tył–Tył–Dół–Tył–RUN (daleko)
Animality:	Przód–Dół–Góra–Góra (blisko)
Friendship:	LK–RUN–RUN–GÓRA
Babality:	Dół–Tył–Tył–HK
Stage Fatality:	Tył–Dół–Przód–Dół–Przód–Dół–HK
Combo:	HP–HP–LP–LK–HK–Tył+HK 6-hit

SHAO KAHN

Shoulder Slam	Przód, Przód, LP
Upper Thrust	Przód, Przód, HP
Sledge Hammer	Tył, Przód, HP
Fireball	Tył, Tył, Przód, LP
Laugh	Dół, Dół, HK
Taunt	Dół, Dół, LK

MOTARO

Grab and Smack	Przód, Przód, LP
Fireball	Przód, Dół, Tył, HP
Teleport	Dół, Góra
Tale Whip	Tył + LK



rys. Emil Cegielski

rys. Paweł Janczarek

KARA

PEŁNA BIBLIOTEKA W PEŁNYM MIEŚCIE. WCZESNE POPOŁUDNIE.

MUSZĘ TO ZROBIĆ, NIE MAM INNEGO WYJŚCIA.

NIE TRZASKAĆ DRZWIAMI

CHOLERA!

PRZEDSTAWIONE WYDARZENIA SĄ OPARTE NA FAKTACH AUTENTYCZNYCH, NIE SĄ WYMYSŁEM AUTORA, A MAJĄ JEDYNIE CHARAKTER MORALIZATORSKO - OSTRZEGAWCZY!

TYLKO SIĘ NIE BÓJ!

GRRRY!!

TAAK CHŁOPCZE?

PAN BIBLIOTEKARZ PRZYNAGLA CHŁOPCA

BBO JJA... EE... CHCIAŁEM ODDAĆ SSEKRET SEERVICE... TTYLKO.. JEEST JE..DDEN PPROBLEM...

NIE DENERWUJ SIĘ MÓW DALEJ!

TTO JAK JUŻ MÓWIŁEM... JJE..ST PEWIEN PPROBLEM... BBO BBRAKUJE... CHM... BRAKUJE PPARU STRON. PPAN RROZUMIE MŁODSZY BBRAT I WWOGÓLE!

HIP!

* NIEKTÓRE BŁĘDY SĄ SPECJALNE P.J.

A KTÓRY NUMER!?

EEE.. TRZYDZIESTY CZWARTY-HIP!

CCOO!!

TO BYŁ MÓJ ULUBIONY!!

RATATATA

WHY ME??

?

PAMIĘTAJ
CZYTELNIKU
BY NIE WYRYWAĆ STRON BO TO MOŻE SIĘ ŹLE SKOŃCZYĆ! (CZY JA ABY MAM PEWNO GDZIEŚ TEGO NIE WIDZIAŁEM??)

TEKST I RYSUNKI!
PAWEŁ JANCZAREK

THANX 2: AL JANKOWIC!



rys. Jarek Koryś

HISTORIE POSTACI TURNIEJU MORTAL KOMBAT

W tej części znajdziecie to, o co prosiliście najbardziej. Historie trzech kolejnych turniejów MORTAL KOMBAT i wojowników biorących w nich udział. Chociaż niektóre historie mogą się ze sobą nie zgadzać, zostały tak opracowane przez autorów gry z firmy WILLIAMS. Zobaczymy, czy MK4 będzie 3mać poziom poprzedniczek. Na koniec drobna legenda – Pierwszy akapit traktuje o historii wojownika, jaką mogą poznać wszyscy grający, drugi natomiast mówi o jej dalszym ciągu, po wygraniu turnieju.

MORTAL KOMBAT 1

MORTAL KOMBAT wydaje się najbardziej prymitywną, lecz jednocześnie najbrutalniejszą i najmroczniejszą częścią trylogii. O samej istocie turnieju mówi się niewiele. Na wyspie Shang Tsunga, gdzieś na Zagubionym Morzu, otwarte zostały podwoje dla najlepszych wojowników świata. Główną nagrodą jest możliwość pozostania przy życiu. Oto turniej Mortal Kombat – Śmiertelny Pojedynek.



rys. Bizley

Postacie



rys. Jarek Koryś

JOHNNY CAGE

Cage jest bożyszczem tłumów, idolem milionów. Bohater znakomitych filmów akcji, takich jak chociażby „Dragon Fist", poznał wszystkie liczące się sztuki walki. Ten były kulturysta trafił na turniej, aby udowodnić światu swą siłę, spryt, umiejętności i wolę walki. Po wygraniu turnieju Cage zrozumiał, co naprawdę ma sens – pieniądze i sława. Powraca więc do Hollywood, by zająć się produkcją filmu „Mortal Kombat", a w przyszłości jego wielu kontynuacji.



rys. Bolek Grzegorski

SUB-ZERO

Niewiele o nim wiadomo poza tym, że jego śmiertelnym wrogiem jest Scorpion. Po znakach na ubiorze możemy domyślać się, iż należy do klanu Lin Kuei. Sub–Zero zakończył swą misję. Zabicie Shang Tsunga było jedynie zadaniem, jakie powierzyli mu potężni wrogowie Tsunga. Sub–Zero powrócił w mrok.

RAYDEN

Rayden jest chińskim bogiem piorunów. Na czas trwania turnieju przybrał plugawą, ludzką formą – jego prawdziwe oblicze jest bowiem zbyt okropne. Podobno do udziału w turnieju zaprosił go sam Shang Tsung. Rayden wiele lat snuł swoje plany związane z turniejem. Zwycięstwo i pokonanie Shang Tsunga pozwoliło mu na wprowadzenie swej idei w życie. Znudzony walkami śmiertelników, zaprosił do turnieju innych bogów. Spowodowało to jednak wiele anomalii, w wyniku których Ziemię spotkała totalna destrukcja i zagłada. Przepowiednia Apokalipsy sprawdziła się... Życzymy miłego dnia.

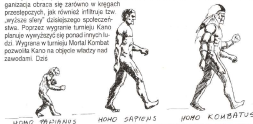
LIU KANG

Liu Kang reprezentuje klasztor Shaolin, choć na codzień wydaje się być jedynie zwykłym, szarym członkiem Tajnego Bractwa Białego Lotosu. Prezentuje doskonałe zgranie wszystkich swoich umiejętności. Kang jest chyba najbardziej wszechstronnym zawodnikiem.

Pokonawszy wszystkich wrogów, Liu Kang przekazał patronat nad turniejem w ręce dobrych mnichów z klasztoru Shaolin. Czyżby koniec???

KANO

Najemnik; przywódca wyjętej spod prawa, wolnej grupy przestępczej Black Dragon. Jego organizacja obraca się zarówno w kręgach przestępczych, jak również infiltruje tzw. „wyższe sfery" dzisiejszego społeczeństwa. Poprzez wygranie turnieju Kano planuje wywyższyć się ponad innych ludzi. Wygrana w turnieju Mortal Kombat pozwoliła Kano na objęcie władzy nad zawodami. Dziś



rys. Grzegorz Kossowski

to on; on i jego przestępcza organizacja Black Dragon rządzą turniejem, który stał się jeszcze mroczniejszy i jeszcze bardziej bluźnierczy...

SONYA BLADE

Porucznik Blade jest członkiem Sił Specjalnych. Tropiąc Kano i jego zabijaków, trafiła na wyspę Shang Tsunga, gdzie jej oddział wpadł w zasadzkę. Sonya nie ustąpi, dopóki nie złapie Kano i nie odda go w ręce sprawiedliwości. Jaka piękna i jaka krwawa...

Jej zadaniem było ujęcie Kano. Cóż, udało się. Jednakże... hmm...

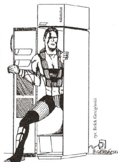
SCORPION

Jego prawdziwa tożsamość jest nieznana. Wiadomo jednak, że należy do klanu walczącego od wieków z Lin Kuei, do którego należy Sub-Zero. Szykuje się ogień. Ha!

Scorpion pomścił swą wcześniejszą śmierć, którą zgotował mu Sub-Zero. Teraz ma przed sobą drugie życie na Ziemi. Nie zna swych bliskich.

MORTAL KOMBAT 2

500 lat temu Shang Tsung został zesłany do Ziemskiego Królestwa, by sprowadzić tam chaos i zniszczenie. Z pomocą czterorękiej bestii, księcia Shokan – Goro, udało mu się przejąć patronat nad prawym turniejem prowadzonym przez klasztor Shaolin – turniejem Mortal Kombat. Jedynie siedmiu ziemskich wojowników przeżyło ciężkie boje. Misja Shang Tsunga zakończyła się niepowodzeniem; Goro zginął... Na Tsunga wydany został wyrok śmierci. Na szczęście czarownikowi udało się odwieść jego mrocznego pana, boga Zaświatów, Shao Kahna, od zamiaru wykonania egzekucji. Kahn zgodził się, dać mu jeszcze jedną szansę. Shang Tsung postanawia raz jeszcze zwabić swych wrogów na turniej, gdzie czekać ich będzie pewna śmierć z rąk Shao Kahna. Ziemia wydaje się stracona...



LIU KANG

Po wygraniu pierwszego turnieju Liu Kang wyruszył do domu, do swego klasztoru. Niestety, jego święte miejsce znalazł zniszczone, a swych braci zabitych przez armię Zaświatów. Liu postanawia zemścić się za niewinną śmierć tak wielu istnień ludzkich...

Liu Kang dał upust swego gniewu i niszcząc Shao Kahna dokonał upragnionej zemsty. Po zakończeniu drugiego turnieju raz jeszcze powrócił do klasztoru, by oddać ostatnie honory zabitym. Wtedy zrozumiał istotę swego przeznaczenia.

KUNG LAO

Mnich z klasztoru Shaolin i członek Tajnego Bractwa Białego Lotosu jest potomkiem legendarnego Kung Lao, który 500 lat temu pokonany został przez czterorękiego Goro. Słysząc o grożącym niebezpieczeństwie z Zaświatów bez wahania przyłączył się do Liu Kanga.

Walka u boku Liu Kanga pozwoliła mu zrozumieć, że jego fatum nierozerwalnie związane jest z Zaświatami. Dzięki swym umiejętnościom i woli walki udało mu się pomścić śmierć swego wielkiego przodka. Jednakże największe wyzwanie nadal jeszcze przed nim...

JOHNNY CAGE

Po zakończeniu pierwszego turnieju Cage zniknął. Dopiero teraz dał o sobie znać, gdy rozpoczął kolejną wyprawę w Zaświaty razem z Liu Kangiem. Cage postanawia walczyć raz jeszcze. Tym razem, aby uchronić Ziemię przed zagładą.


rys. Grzegorz Kossowski

Po swoim tajemniczym zniknięciu z planu swego ostatniego filmu, Cage powraca. Wreszcie ma to, czego zawsze pragnął – uznany zostaje za prawdziwego bohatera i honorowego wojownika. Jego udział w drugim turnieju, prócz zasłużonego szacunku, przyniósł mu także inspirację na sequel niedawnego hitu – „Mortal Kombat". Gwiazdor czuje, że trzecia część będzie nieuniknionа...

REPTILE

Złowieszczy i tajemniczy ochroniarz Shang Tsunga kryje się w cieniu, skutecznie zatrzymując każdego, kto chciałby skrzywdzić jego pana. Mówi się, że przybrał ludzką formę, by ukryć odrażający wygląd swej prawdziwej natury właściwej rasie Reptilionów – Jaszczurów.

Reptile przez wiele lat wiernie służył swemu panu. Na krótko przed finałem pierwszego turnieju dowiedział się o istnieniu innych osobników swej rasy, gdzieś w Zaświatach służących niewolniczą pracą Shao Kahnowi. Reptile przystąpił do drugich zawodów, by uwolnić swych pobratymców. I udało się. Śmierć Shao Kahna oraz czarnoksiężnika Shang Tsunga pozwoliła mu na zrzucenie jarzma niewoli z członków swej rasy. Teraz on i jego lud mogą żyć w spokoju.

SUB-ZERO

Mimo iż wydawałoby się, że Sub-Zero zginął w pierwszym turnieju, tajemniczy ninja wraca, pojawiając się prosto z mroku. Mówi się, że ponownie wyruszył w Zaświaty, by definitywnie zgładzić Shang Tsunga. Jednak by tego dokonać, musi wywalczyć sobie drogę w turnieju.

Kiedy do siedziby klanu Lin Kuei dotarły wieści o tym, że Shang Tsung przeżył, Rada Najstarszych postanowiła wysłać kolejnego zamachowca. Jest nim w rzeczywistości młodszy brat Sub-Zero. Kiedy ów młodzieniec dowiedział się o ponurej wendecie Scorpiona, nie mógł zrozumieć, dlaczego darowano życie jego bratu. Być może rozstrzygnie to trzeci turniej?



SHANG TSUNG

Po utracie kontroli nad turniejem Shaolin, Shang Tsung obiecał swemu panu, Shao Kahnowi, zgładzenie ziemskich wojowników w swym własnym turnieju. Kahn przyjął tę propozycję, darując czarownikowi życie i obdarzając go dawno utraconą młodością.

Tsung nie tylko obrócił się przeciwko swemu panu, pokonując w turnieju zarówno czterorękiego Shokana Kintaro, ale objął też władzę nad Zaświatami. Wraz z grupą elitarnych czarnoksiężników udaje mu się osłabić bramę między wymiarami i zstąpić na Ziemię. Z pomocą swych najlepszych podwładnych przejmuje władzę nad Ziemskim Królestwem i całą planetę ogarnia ją wieczne ciemności. ... Miłego dnia, jeszcze raz!



KITANA

Uroda skrywa jej zabójczą naturę. Pracowała dla Shao Kahna jako profesjonalna zabójczyni i przystąpiła do turnieju razem z ziemskimi wojownikami. Podobno przez cały czas była pod obserwacją swej siostry bliźniaczki – Mileeny.

rys. Bolek Grzegórski

Pracując wiele lat jako skrytobójczyni, Kitana zdobyła duże doświadczenie. Ostatnio dowiedziała się, że Mileena nigdy nie była jej siostrą; jedynie obrzydliwym klonem stworzonym przez Shang Tsunga. Poznała też prawdę o zamachu stanu, jaki przeprowadził niegdyś Shao Kahn, zrzucając z tronów jej rodziców. Chcąc odzyskać swoje prawa, Kitana musiała przystąpić do turnieju, by stawić czoła Shao. Teraz Zaświaty są zupełnie inną krainą...


rys. Patryk Suchorek

JAX

Major Jackson Briggs jest przywódcą feralnego oddziału specjalnego, który tropił rzezimieszków z Black Dragon. Po odebraniu niepokojącego wezwania od porucznik Blade, Jax wyruszył na samotną, ratunkową misję. Briggs wkracza w upiorny świat z nadzieję, że Sonya wciąż żyje...

Jaxowi udało się odnaleźć Sonyę. Dzięki swej niewiarygodnej mocy pokonał Shao Kahna i wstrzymał jego rządy „żelaznej pięści". Korzystając z zamieszania i chaosu, jaki zapanował, Jax i wyzwolona Sonya bezpiecznie opuścili Zaświaty. Kano po raz kolejny uniknął aresztowania, Sonya przeczuwa jednak, że ich kolejne spotkanie nastąpi już niebawem...



rys. Michał Śledziński

MILEENA

Siostra Kitany w służbie Shao Kahna, tajemnicza zabójczyni kryjąca intencje swych działań. Zadaniem powierzonym jej przez samego pana, Shao Kahna, było baczne obserwowanie Kitany, ze względu na podejrzane zachowanie siostry.

Ta siostra bliźniaczka Kitany jest w rzeczywistości groteskowym klonem stworzonym przez Shang Tsunga. Korzystając z nieuwagi Kahna, który zajęty był obserwowaniem przebiegu turnieju oraz niecodziennych zachowań Kitany, Mileena obróciła się przeciwko swemu panu. Dzięki swej niewiarygodnej szybkości bez trudu udało się jej pokonać Shao. Teraz Mileena, jako Królowa, rządzi Zaświatami razem ze swym tajemniczym sojusznikiem Baraką.

BARAKA

To on prowadził armię Zaświatów podczas ataku na klasztor Shaolin. Baraka należy do rasy Nomadów żyjących na pustyni Zaświatów. Jego

Postacie

nieprzeciętne zdolności wojownicze zwróciły na niego uwagę Kahna, który wcielił go do swej armii.

Uzbrojony w swe śmiercionośne kosy, Baraka bez trudu pokonał ziemskich wojowników, podobnie jak Tsunga, Kintaro oraz samego Shao. Jego lud powstał przeciwko armii potężnego niegdyś Kahna. Jeżeli zwyciężą, Zaświaty znajdą się pod panowaniem króla Baraki.

SCORPION

Upiór z piekła rodem powraca ze swych przeklętych lochów! Scorpion dowiedział się o dalszej egzystencji znienawidzonego członka klanu Lin Kuei, dlatego właśnie wyrusza tropem Sub–Zero w Zaświaty, by kontynuować swą bluźnierczą misję!

Na krótko po wyruszeniu w Zaświaty, w celu wykonania swego ponadczasowego zadania, Scorpion stał się świadkiem aktu darowania przeciwnikowi życia przez Sub–Zero. Wojownik zdał sobie wówczas sprawę z tego, że to nie ten Sub–Zero, który zamordował go dawno temu. Scorpion postanowił darować życie ninji. Prócz zwycięstwa w turnieju, Scorpion odnalazł nowy sens swego dalszego życia. By odpokutować zabójstwo Sub–Zero w pierwszym turnieju, wojownik stanął na straży jego młodszego brata.

rys. Jarek Koryś

RAYDEN

Obserwując wszystkie wydarzenia z dystansu, Rayden odkrył niecne plany Shao Kahna. Ostrzegł ziemskich wojowników o turnieju Shaolin i niedługo potem zniknął. Jak wieść niesie, w Zaświaty Rayden powędrował samotnie.



rys. Marcin Jach

Postacie

Rayden doskonale wiedział o kłamstwach Shang Tsunga i znał brutalność Shao Kahna, więc przyjął ich wyzwanie. Używając swej mocy i zdobytej wiedzy, Rayden bez większego trudu wygrał turniej, niszcząc Shao i jego twory. Bóg piorunów zniszczył także Bramę między dwoma wymiarami...

MORTAL KOMBAT 3

Tysiące lat temu wielu mędrców z dalekiego wschodu doświadczyło przerażających wizji mrocznego wymiaru, znanego też jako Zaświaty. Wiedzieli, że pewnego dnia otworzy się Brama między rządzonymi przez okrutnego imperatora Zaświatami a spokojną Ziemią. W obawie o losy planety zwrócili się o pomoc do bogów, którzy stworzyli turniej MORTAL KOMBAT. Turniej ten nie tylko chronił bezpieczeństwa naszego wymiaru, broni on także dusz wszystkich mieszkańców Ziemi.

Przez wieki trwania MORTAL KOMBAT ziemianie bronili się przed władcą Zaświatów, Shao Kahnem. Zniecierpliwiony Kahn zapragnął podstępnie zdobyć Ziemię – rozpoczął swój plan 10 000 lat temu. W tym czasie przy jego boku zasiadała Sindel; jej przedwczesna śmierć tylko mu dopomogła. Czarownicy Kahna, prowadzeni przez Shang Tsunga, spowodowali, że Sindel odrodziła się ponownie – na Ziemi. Ten bluźnierczy akt dał Kahnowi siłę na przejście przez Bramę wymiarów.

Otwierając Bramę nad Ziemią, Kahn zabierał dusze wszystkich ludzi, zmieniając Ziemię w część Zaświatów. Lecz znalazły się ludzkie dusze, których Kahn nie potrafił odebrać, dusze wojowników mających reprezentować Ziemię w nowym turnieju MORTAL KOMBAT. Kahn wysłał swe armie, aby odnalazły i wyeliminowały pozostałych przy życiu. Niewielu ziemskich wojowników przeżyło, ale ciągle mają szansę uratować ludzkość!

"Zapamiętajcie me słowa, wojownicy. Zostaliście wybrani, aby reprezentować Ziemię w MORTAL KOMBAT. Każdy z was posiada siłę zdolną przeciwstawić się Shao Kahnowi. Bądźcie rozważni, ponieważ nawet jeśli wasze dusze są bezpieczne przed Kahnem, wasze życia nie! Nie mogę już dłużej wam pomagać, wasza Ziemia jest teraz we władzy bogów Zaświatów." – Oto słowa Raydena.

CYRAX

Cyrax jest drugim z trzech prototypów cyborgów LK-4D4, zbudowanych przez klan Lin Kuei. Jego jedynym celem jest zabicie wyrzutka klanu – Sub-Zero. Jako bezduszna maszyna, Cyrax przyjął atak armii Shao ze spokojem. Cyrax został złapany przez Sub-Zero, który przeprogramował go, nakazując eliminację Shao Kahna. Cyrax nie miał duszy, więc udało mu się przeprowadzić udany atak z zaskoczenia. Wypełnił swą misję i oczekiwał nowych rozkazów, które nigdy nie nadeszły. Cyborg ruszył przed siebie, prosto do siedziby klanu Lin Kuei.

KUNG LAO

Jego plan modernizacji Tajnego Bractwa Białego Lotosu legł w gruzach za sprawą inwazji armii Zaświatów. Jako jeden z Wybranych, Lao musi posłużyć się wszystkimi swymi umiejętnościami, aby zniszczyć Shao Kahna.

Plan musiał zostać odłożony na później... Kung Lao po raz kolejny stanął u boku Liu Kanga, aby ra-



rys. Przemo

zem z przyjacielem móc zniszczyć Shao Kahna. Robiąc użytek ze swej ogromnej wiedzy mnicha Shaolin, Kung Lao stanął do walki broniąc honoru swego przodka. Mimo iż udało mu się odnieść zwycięstwo, wkrótce po tym zmarł w wyniku poniesionych w walce obrażeń. Zginął honorową śmiercią i połączył się ze swym walecznym przodkiem.


rys. Paweł Gronczewski

JAX

Nie zdoławszy przekonać swych zwierzchników o nadciągającym niebezpieczeństwie, Jax w ukryciu przygotował się do walki z armią Zaświatów. Wyposaża swe ręce w niezniszczalne, biologiczne implanty. Nadchodzi wojna, którą Jax zamierza wygrać!

Będąc najsilniejszym mężczyzną na Ziemi, Jax bez trudu pokonał wszystkich sługusów Imperatora, a potem i jego samego. Na świecie wrócił względny spokój, natomiast Jax i Sonya założyli Pozaziemskie Biuro Śledcze. Major Briggs do dziś odpowiedzialny jest za naukowe badania międzywymiarowych bram. To on poprowadził pierwszą ekspedycję do nieznanego jeszcze Imperium.

LIU KANG

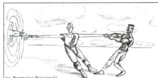
Po inwazji z Zaświatów, Liu Kang stał się głównym celem oddziałów Kahna. Mistrz z klasztoru Shaolin już raz pokrzyżował plany okrutnego Shao. Ze wszystkich wojowników Liu stanowi dla niego największe zagrożenie. Po otwarciu Bramy nad Ziemią, Liu stał się najbardziej poszukiwanym z wojowników. Jest prawdziwym mistrzem turnieju MORTAL KOMBAT, tak więc pokonanie tworów Shao Kahna jest dla niego jedynie kwestią czasu. Doprowadzony do rozpaczy śmiercią wieloletniego przyjaciela Kung Lao, Liu odnalazł w sobie siłę, by pokonać wszechmocnego boga Kahna.

KABAL

Jego prawdziwa tożsamość jest wielką zagadką. Mówi się, że jako jedyny przeżył atak oddziałów Kahna. W rezultacie jego funkcje życiowe podtrzymywane są przez maszyny oraz chęć zemsty na Kahnie. Nie próbujcie ujrzeć jego twarzy – jest tak szkaradna, że ze strachu dusza opuszcza ciało! Kiedy życie na nowo wstąpiło w umęczone ciało Kabala, wojownik zaprzysiągł zemstę swoim wszystkim wrogom. Stanąwszy po stronie ziemskich wojowników i po zwycięstwie w turnieju, Kabal udowodnił, iż naprawdę jest wybrańcem. Przed inwazją prowadził bowiem życie przestępcy, należąc do klanu Black Dragon. Teraz poświęcił się zwalczaniu bezprawia. Światek przestępczy ma nowy powód do strachu!

NIGHTWOLF

Nightwolf pracował w indiańskim rezerwacie jako historyk. Kiedy Shao Kahn otworzył magiczną Bramę nad Ameryką, Nightwolf użył szamańskiej magii, aby bronić ziemi swego ludu. Staje więc w słusznej sprawie do walki z przeciwnikiem! Nightwolf pomógł innym wojownikom zbiec na swą świętą ziemię. Zgodnie z uradzonym przez wszystkich planem, wojownicy szykowali się do odparcia ataku z Zaświatów. Nightwolf długo ćwiczył, zanim przystąpił do finałowej walki – a trening opłacił się. Po pokonaniu Shao Kahna, indiański szaman oraz jego lud stali się przywódcami ocalałej ludzkości na zniszczonej Ziemi.


rys. Przemysław Brzeziewski

Postacie

KANO

Wbrew pozorom, nie zginął po pierwszym turnieju. Odnaleziono go żywego w Zaświatach, gdzie ponownie udało mu się umknąć porucznik Blade. Kano służy teraz Shao Kahnowi – z racji swego doświadczenia, uczy wojska swego pana obsługi ziemskiej broni.

Shao Kahn pozwolił Kano żyć dalej. Obdarzony ogromnym zaufaniem śmiertelnik z łatwością pokonał wszystkich, którzy stanęli mu na drodze do Imperatora. Jego marzeniem była władza nad duszami zniewolonymi przez Kahna. Z pomocą ziemskiej broni, lider organizacji Black Dragon zabił pana Zaświatów, jednakże okazał się zbyt dużym ignorantem i głupcem (po co mi mózg, mam dresik), aby utrzymać władzę nad duszami, które mu uciekły mu i potem go zaatakowały. Plotki mówią o nagłej śmierci przestępcy. Tak oto świat został zbawiony.

SUB-ZERO

Ninja powraca, tym razem bez maski. Zdradzony przez własny klan, skazany zostaje na śmierć. Lin Kuei wysyła za nim dwóch egzekutorów. Sub-Zero musi nie tylko bronić się przed niebezpieczeństwem z Zaświatów, ale też przed bezdusznymi mordercami!

Jak się okazuje, na byłego członka Lin Kuei polowało nie dwóch, a trzech elektronicznych zabójców! Sub-Zero zabił dwóch pierwszych, pozostawiając jednak przy życiu trzeciego – Smoke'a. Ten był już jego dobrym przyjacielem, kiedy Sub-Zero należał jeszcze do klanu Lin Kuei. Sub-Zero pomógł odnaleźć bezdusznemu zabójcy jego prawdziwą tożsamość oraz powrócić do ludzkiej formy. Po dokonaniu tego nietuzinkowego czynu, Sub ponownie zniknął w mroku.

SEKTOR

Sektor to kod pierwszego prototypu cyber-ninja zbudowanego przez klan Lin Kuei. Model LK-9T9, jeszcze jako człowiek był jednym z najlepszych zabójców na usługach klanu. Ślepo posłuszny rozkazom, poddał się operacji. Przeżył atak Kahna, gdyż nie posiada duszy.



rys. Marcin Jach

Postacie

Po usunięciu Sub-Zero, Sektor zaatakowany został przez wojska Kahna. Pokonał je bez trudu, po czym wyruszył do twierdzy Shao. Tam włączył swój system autodestrukcji i ostatni raz pomodlił się w robocim języku.


rys. Artur Maciorowski

SINDEL

Kiedyś razem z Shao Kahnem władała Zaświatami. Teraz, 10 000 lat po swej śmierci powstała na nowo. Na Ziemi. Pomaga Shao Kahnowi, by móc zająć miejsce u jego boku.

Pod wpływem wielu wizji o swej prawdziwej przeszłości, Sindel obróciła się przeciwko okrutnemu Shao. Odkryła też, że jej prawdziwym mężem był Jerrod, łagodny i sprawiedliwy władca królestwa Edenia. Dopiero potem jej wymiar przejął Shao Kahn. Pokonując Shao Kahna, Sindel wyzwoliła Ziemię. Zjednoczyła też rozbite ziemie Edenii i zawarła sojusz ze swą liczącą 10 000 lat córką, Kitaną.

SONYA BLADE

Porucznik Blade zniknęła podczas pierwszego turnieju, ale została uratowana przez Jaxa. Po powrocie do naszego wymiaru oboje bezskutecznie usiłowali ostrzec rząd przed grożącym niebezpieczeństwem. Blade bezczynnie czeka teraz na oddziały Kahna.

Sonya pokonała swego głównego wroga, Kano, na dachu megalitycznego drapacza chmur, w pobliżu pulsującej Bramy, przez którą dostała się później w Zaświaty. Dając efektowny pokaz odwagi i samozaparcia, porucznik Blade pokonała Shao Kahna. Dzięki niej świat znów zyskał względny spokój, a ona sama nie miała już problemów z przekonaniem rządu o rozmiarach niebezpieczeństwa, jakie pociąga za sobą ewentualność kolejnego ataku z Zaświatów.

SHANG TSUNG

Shang Tsung jest prawą ręką Shao Kahna. Już raz popadł w niełaskę, chcąc samemu zdobyć Ziemię w poprzednich turniejach. Kahn daje mu jeszcze jedną szansę – Shang Tsung jest teraz potężniejszy niż kiedykolwiek!

Kiedy Shao Kahn objął władzę nad Ziemią, potrzebował Shang Tsunga, aby zlokalizował pozostałych przy życiu ludzi. Jednak Tsung odkrył mroczny plan swego pana. Po zebraniu wszystkich ziemskich dusz Shao Kahn miał wyrwać duszę zakłamanemu czarownikowi. Aby tego uniknąć, Shang Tsung zaatakował Motaro, a potem samego mistrza, Shao Kahna. Mimo iż Tsung uchronił Ziemię przed Kahnem, sam objął ją w swe wieczne posiadanie, zabierając wszystkie ludzkie dusze – zarówno te, które przeżyły, jak i te, które już porwał Shao.

STRYKER

Gdy potworna Brama została otwarta nad pewną metropolią w USA, na ulicach zapanował chaos. Kapitan Kurtis Stryker był przywódcą Gwardii Narodowej, starającej się zapanować nad

sytuacją, kiedy Shao Kahn zaczął zabierać dusze. Z miasta zamieszkiwanego niegdyś przez miliony przeżył tylko on.

Ignorant, którego dusza została oszczędzona, doświadczył pewnego dnia wizji boga piorunów, Raydena. Poinstruowany, wyruszył na zachód, gdzie spotkał innych wojowników. Tam poznał powód, dla którego jego dusza została ocalona. Stryker powrócił do miasta, którego przysiągł bronić. Shao Kahn nie poznał duszy nowego wojownika i była to jego ostatnia chwila nieuwagi. Siła, spryt i umiejętności kapitana zakończyły plugawy żywot Imperatora. Miasto strawił chaos, na krótko przed końcem inwazji...

SHEEVA

Należąca do rasy Shokanów Sheeva została wybrana przez Kahna, by służyć Sindel. Skrycie nienawidzi pana za to, że uczynił z Centaura Motaro dowódcę swej armii. W Zaświatach Shokanie są naturalnymi wrogami Centaurów.

Podczas gdy Sheeva służyła swej pani na Ziemi, w Zaświatach jej lud był uciskany i poniewierany. Nowy pupil Shao, Motaro, stanął na czele oddziałów niszczących rasę Shokanów. Na wieść o tym Sheeva obróciła się przeciwko panu Zaświatów. Pokonała championa Motaro i w gniewie zniszczyła też samego Shao. Uwalniając Ziemię, ocaliła też i Zaświaty. Teraz pracuje nad przywróceniem należnego jej rasie szacunku i spokoju.

SMOKE

Smoke był niegdyś przyjacielem Sub-Zero, kiedy obaj należeli do Lin Kuei. Razem uciekli z klanu, gdy Rada Najstarszych usiłowała zmienić ich w bezduszne roboty. Smoke został jednak złapany, przerobiony w cyborga i zaprogramowany na zabicie swego dawnego kompana. Jednak kiedy cyborg został otoczony przez oddziały Zaświatów, zrozumiał, że nadal posiada szczątki duszy i że jego prawdziwym celem jest zgładzenie Shao. Smoke uratował świat, lecz do dziś pozostaje zamknięty w swym potwornym ciele robota.



rys. Marcin Jach



rys. Emil Cegielski

rys. Adam Karoń

MOJE BOJE

(PRAKTYCZNE)

"Potworność wojny jest powierzchowna, czyż nie jest bardziej tragiczne porzucone dziecko alkoholików. Wojna jest zła, ale stanowi tylko opakowanie gniewu i zazdrości rozsadzających nasze serca."

Gnowan
szary przyjaciel Bergera z Reticuli

Jak grać żeby wygrać? Można powiedzieć: nie wiem, po prostu zrób to. Nie ma bowiem idealnych rozwiązań, schematów, które użyte w rozgrywce przyniosą nam szczęście i powodzenie. Gdy więc pada pytanie, jak zwyciężyć, odpowiedzi nie ma. Gdy padnie pytanie, co zrobić, by mieć najwięcej przyjemności z gry wojennej, odpowiedź będzie można znaleźć w swym sercu i intuicji, a przyczynek do pogłębienia tego stanu ducha być może znajdziesz, czytelniku, poniżej.

Paweł Piotrowicz Berger

Cierpliwość popłaca

Jest! Przyniesione ze sklepu, jeszcze ciepłe pudełko rozsadza naszą wyobraźnię, pobudza marzenia. Ach, jak wspaniale się ktoś tu zaraz zabawi. Pośpiesznie rozrywany celofan ląduje na podłodze. Krótki rzut okiem na opasłą instrukcję, poganiana w duchu instalacja i pierwsze uruchomienie. Komuż z nas nie rwał się oddech w chwili zapuszczania intro?

Sama gra przynosi zazwyczaj mieszane uczucia, chyba że na twardzielu wylądował jakiś przedni kawałek i przebój zagościł pod nasze strzechy. Najczęściej gry wojenne nie są jednak dla przeciętnego gracza tak przebojowe, by spalić go w jednej chwili i, niszcząc cielesną powłokę, sprząc go w całości duchem i umysłem z elektronami bombardującymi monitor.

Początek przy grze wojennej musi być o wiele bardziej stonowany. Powolny ruch przy zdzieraniu celofanu można sobie darować, ale później warto się pohamować. Najlepszą okazją jest chwila po obejrzeniu intro. Trzeba wtedy albo skorzystać z domowej biblioteczki, albo włączyć encyklopedię multimedialną, albo po prostu przejść się do najbliższej wypożyczalni.

Celem tej męczącej podróży powinna być informacja o epoce, w której osadzona jest akcja gry, o siłach zbrojnych stron konfliktu, sposobach walki itp. Ma to dwojaki cel. Po pierwsze, w znakomity sposób pobudza apetyt, a ponadto zwiększa nasze szanse w rozgrywce.

Napchawszy sobie głowy wiedzą mędrców, wykorzystajmy możliwości stwarzane przez większość autorów współczesnych gier, czyli odpalmy TUTORIAL lub jakiś scenariusz ćwiczebny. Ma to istotne znaczenie, gdyż nauczy nas posługiwać się nie tylko poszczególnymi klawiszami, ale poznać słabe i mocne strony każdej jednostki, ogólne zasady walki, a także znaleźć błędy i słabości systemu gry, które nieco ułatwią nam rozgrywkę.

Teraz ważne jest rozpoznanie dominującego czynnika walki. Nie zawsze bowiem jest nim siła wyrażona w punktach walki (np. PANZER GENERAL). Często jest to również morale (ROBERT E. LEE CIVIL WAR GENERAL). Gdy poznamy ten jedyny dominujący wskaźnik, będzie można ułatwić sobie sytuację na polu bitwy, obserwując jednostki pod tym właśnie kątem i nie obciążając sobie zbytnio umysłu.

To ogólne rozpoznanie warto następnie pogłębić, przyglądając się poszczególnym typom jednostek, poznając ich dobre i słabe strony. Zazwyczaj gry są oparte w większym lub mniejszym stopniu o schemat gry w kamień, nożyczki i papier. Każdy oddział (czy też typ oddziału) ma przewagę w stosunku do innego typu, ale może być pokonany przez inny. Taka sytuacja tworzy wiele możliwości maksymalnego wykorzystywania tych poszczególnych zależności przez gracza. Oczywiście, rzecz odnosi się tylko do gier prymitywnych (np. C&C), bo gdy w grę wchodzą jeszcze dodatkowe czynniki, takie jak zmęczenie, morale, dowodzenie i zaopatrzenie (np. BATTLEGROUND GETTYSBURG), umysł nie jest już w stanie objąć swymi neuronami całej sytuacji i tu na arenę wkracza wyczucie, intuicja i tak rodzi się sztuka wojenna.

Uniwersalne schematy

W każdej grze wojennej, czy to w skali taktycznej czy operacyjnej, występują stałe elementy, które nie zmienią się, dopóki będzie stosowana broń konwencjonalna. Najbardziej zadziwiającą stałą, o której często się zapomina w ferworze walki, jest front, czyli „najdalej wysunięta rubież walczących wojsk lub ich czołowych elementów ugrupowania bojowego. Ma on przy tym określoną szerokość, która zależy od konkretnej sytuacji bojowej w jakiej się jednostki znajdują, a przede wszystkim od wykonywanego przez nie zadania, posiadanych sił i środków oraz właściwości terenowych". Tyle cytat z Małej Encyklopedii Wojskowej.

Przytoczone zdania bardzo dobrze oddają najistotniejsze sprawy związane z samą fizycznością frontu. Ale jakie są przyczyny powstania frontu, czyli innymi słowy, jaki jest sens jego istnienia? W przyrodzie jest już bowiem tak, że nic nie powstaje samo z siebie. Wyobraźmy sobie sytuację, gdy nie wiemy dokładnie co zrobi przeciwnik, jakie są jego siły. Musimy obstawić najważniejsze punkty terenowe, dające najlepszą możliwość obrony, swobody manewru itd. Tylko w grach, gdzie najważniejsze jest otoczenie przeciwnika i gola przewaga punktowa, front przestaje być liczyć. Front traci również na znaczeniu w grach, gdzie dokładnie widać siły przeciwnika, choć tu czasami i tak trudno uniknąć konieczności utrzymania ciągłości linii.



W tym miejscu muszę pozwolić sobie na pewną refleksję. Przy tworzeniu gry planszowej TANNENBERG wydawca usi-

łował zmienić większość przepisów. Po prostu nie mógł zrozumieć wartości frontu, znaczenia tyłów itd. Poznał prawdę, gdy dowodząc Prusakami wyszedł na tyły Rosjan, zmusił ich dowództwo i tabory do wycofania się, przerywając ciąg dowodzenia i zaopatrzenia. Wojsko zostało na miejscu, ale pozbawione dowodzenia i amunicji niewiele mogło zrobić. Tak zakończyło się przełamanie frontu i wejście na tyły.

Skoro istnieje odcinek frontu, to musi on posiadać skrzydła. Skrzydła to najsłabszy element obrony. Słabość skrzydła niekoniecznie wynika z zakończenia odcinka w terenie, ale najczęściej z tego, iż skrzydło oznacza po prostu styk między dwiema jednostkami. Wtedy wchodzą w grę niuanse związane z tym, że sąsiednie oddziały mają innych wyższych przełożonych, że do tych przełożonych jest po prostu najdalej. Czas reakcji wydłuża się wtedy niebezpiecznie i często brakuje współpracy między przełożonymi sąsiadujących ze sobą jednostek z różnych związków taktycznych.

Na szczęście dla gracza, niewiele gier pozwala w pełni na wydobycie subtelności wynikających z istnienia styku. Wynika to z faktu, że w grach wojennych działających na zasadach podziału na etapy brakuje przestrzeni czasowej, która pozwalałaby uwzględniać efekty docierania (bądź nie) rozkazów w różnym czasie. Przyczynia się do tego także niestosowanie lub stosowanie w prymitywnej formie dowodzenia jednostkami. Dlatego też o właściwościach styku trzeba dziś pamiętać, ale się nie przejmować, ponieważ na razie nie ma gier w pełni go oddających.

Ciągła linia frontu przywodzi jednak refleksję o konieczności zebrania jakiejś kupy wojska, która byłaby zdolna walnąć we front przeciwnika i go przełamać lub obchodząc jego skrzydło, zrolować je, czyli rozbić poszczególne jednostki pojedynczo, zaczynając od skrzydłowej. Mówimy oczywiście o rezerwie. W klasycznej walce rezerwa przydaje się na szczeblu taktycznym do przeciwuderzeń w obronie lub do zachowania uderzenia w ataku.

Niestety, tak szlachetna forma nie znajduje zastosowania w grach, ponieważ znów wychodzi brak przestrzeni czasowej i zmęczenia lub demoralizacji jednostek, jako parametrów określających ich zachowanie. Bez tych cech każdy oddział, o ile tylko dysponuje dużą siłą, może przejść przez całą planszę i zniszczyć wszystko na swojej drodze. A przecież nie o to chodzi.

W prześlicznej grze BATTLEGROUND GETTYSBURG można było już zobaczyć, jakie efekty daje zmęczenie i morale jako parametry charakteryzujące jednostkę. Nagle odwody stały się niezbędne. Okazywało się, że dwukrotnie mniejsze siły mogły zatrzymać wroga, którego oddziały były zbyt wyczerpane, by okazać swą skuteczność.

Każdy gracz zadać sobie powinien pytanie, co jest siłą jednostki i na ile jest ona trwała. Te wątpliwości spowodowały, że nawet w tak z konieczności uproszczonej grze jak CIVILIZATION 2 jednostki muszą czasem wypoczywać, a nikt nie jest już nieśmiertelny. Ale nie tylko parametry związane fizycznie z jednostką mają na nią wpływ. Jest jeszcze zaskoczenie, nastrój czy też morale ogólne społeczności itp.

Zaskoczenie jest tu bardzo istotne. Być może wiele bitew miałoby inny przebieg, gdyby nie zaskoczenie drugiej strony. Zaskoczenie może dotyczyć fizycznej obecności lub nieobecności jednostek, ale także stosowanych metod działania i planów wojny. Przecież wielokrotnie łatwiej jest grać z komputerem, którego ruchy po jakimś czasie można już przewidywać, niż z człowiekiem, który może nas zaskoczyć jakąś przedziwną kombinacją operacyjną.

Lecz skoro jest zaskoczenie, musi być też przeciwdziałanie. To tak jak z wyścigiem pancerza i pocisku przeciwpancernego. Przeciwwagą zaskoczenia jest oczywiście rozpoznanie: fizyczne i intelektualne. Podjazdy kawalerii lub szpice czołgowe rozpoznają sferę działania, satelity czy wywiad sięgają poza linię frontu, a mózgi generałów starają się wedrzeć w głowy nieprzyjaciela.

I tu znów powracamy do frontu. Konieczność tworzenia linii w terenie wynika częstokroć z nieznajomości przeciwnika, strachu przed okrążeniem. Odblokowanie otoczonych oddziałów jest bardzo trudne i wymaga sporych sił, natomiast do działań opóźniająco–manewrowych trzeba mieć świetnych dowódców i przewagę manewru oraz szybkości.

Niezbędne szczegóły

Wracając do zagadnienia frontu i skrzydeł, gracz styka się tu z poważnym dylematem: jak zabezpieczyć cały odcinek ciągłą linią – przynajmniej posterunków – a jednocześnie posiadać znaczne siły, by przeciwdziałać wszelkim akcjom przeciwnika? To dylemat, który dotykał nawet najznamienitszych wodzów.

By znaleźć rozwiązanie, musimy wpierw pobudzić naszą wyobraźnię i wyimaginować niewidoczne z pozoru rzeczy na planszy. Mianowicie każda jednostka ma przód, tył i skrzydła. Z każdej strony różna jest wytrzymałość, skuteczność itp. Każda jednostka ma też, po przyjęciu rozkazów, określony kierunek działania. Z tego widać, jak naturalnie rysuje się nasz front, jak obrasta w ciało. Wiadomo już, gdzie gad ma ogon, a gdzie uzbrojony w zęby dziób.

Ogon to oczywiście cienkie nitki dowodzenia i nieco grubsze liny zaopatrzenia. To tak jak w kukiełce. Wszystko rusza się do czasu, aż sznurki nie zostaną przecięte. Owszem, można próbować przełamać front czołowo, ale po pierwsze, to bardzo wiele kosztuje (patrz I Wojna – krwawa nie dlatego, że pozycja obronna miała przewagę nad siłą ataku, ale ze względu na brak odsłoniętych skrzydeł), a po drugie, nawet po czołowym przełamaniu nie ma się co bawić w likwidację fizyczną przeciwnika – lepiej zmusić go samego do ucieczki lub poddania poprzez przecięcie wyżej wspomnianych sznurków.

Celem wojny jest zawsze eliminacja sił przeciwnika, ale nie zawsze jest to możliwe, a ponadto nie zawsze wystarczy sił i ochoty, by to wykonać. Łatwiej jest zmusić wroga do ucieczki lub zaprzestania oporu przy jak najmniejszym udziale własnym. Zagrożenie jest fantastyczną bronią, lepszą od fizycznego starcia. O dziwo, w wielu grach, w których komputer liczy sobie jakieś punkty, możemy go zmusić do opuszczenia pozycji i wystawienia się na o wiele dla niego gorszą sytuację taktyczną.

Niemcy w 1939 r. nie bardzo lubili bezpośrednią walkę z naszymi przodkami. Lepiej było wezwać lotnictwo, artylerię, a już najlepiej przeskrzydlić pozycję. Wycofująca się jednostka przedstawiała zupełnie inną wartość niż przygotowana i okopana dywizja.

Widzimy więc, że utrzymanie frontu nie jest takie głupie, bo osłania nasz odwłok zaopatrzeniowo-dowódczy. Czy jednak ciągły front jest idealnym sposobem obrony? Przecież to umożliwia przeciwnikowi wybór miejsca ataku, a jeżeli tak, to zdoła on tam zgromadzić zawsze potężniejsze siły niż nasze rozciągnięte kordonowo wojska. Oczywiście, nie jest tak źle.

Po pierwsze, nasze jednostki powinny mieć naturalną tendencję do tworzenia linii obronnej w oparciu o solidne przeszkody terenowe (góry, rzeki, w grach również lasy – choć w rzeczywistości do obrony czynnej nadają się niespecjalnie). Poza tym każdy nieco doświadczony graczdowódca wyczuje, w których miejscach należy wzmocnić wątłe siły obrony.

Po drugie, rezerwa to jak pacierz wieczorny. Musi być. Gdy przeciwnikowi wydaje się, że już przełamał naszą obronę, mamy dwa wyjścia – albo skontratakować i odeprzeć jego siły, albo nacierać samemu na odcinku, gdzie osłabiony wróg ma najsłabszą obronę (też ma ograniczoną liczbę oddziałów). Jak wyczuć, gdzie jest najsłabszy? Wyżej pisaliśmy o rozpoznaniu!

Jest jednak wyjście dla odważnych, pewnych swego wojska (czyli je znających, bo często się zdarza, że oddziały nie odpowiadają naszym wyobrażeniom, jeśli chodzi o wygląd i postawę – niestety, nie w grach, gdzie załatwiają to niewidoczne algorytmy). Takim rozwiązaniem jest operacja manewrowa, a w szczególności bitwa z położenia środkowego. Możemy wybrać przeciwnika, którego zaatakujemy. Wróg bowiem nie zawsze ma siły w jednym miejscu. Maszeruje lub naciera w grupach. Nawet jeżeli ma ogólną przewagę, możemy mu dokopać, gromadząc znacznie większe siły. Pod jednym wszakże warunkiem – że dobrze umocnimy jakąś bazę, podstawę działania. Musi być punkt, w którym będziemy mogli bezpiecznie się schronić, który będzie nas zaopatrywał. Możemy także stworzyć punkt oporu, który wyczerpie przeciwnika, a nie pozwoli mu iść naprzód (węzeł drogowy – np. BASTOGNE w 1944 r.). Za taką zasłoną możemy przesuwać swe oddziały jak za tarczą – uzyskamy swobodę manewru.



rys. Bizley

Ważnym elementem całego planu jest ponadto wybór miejsca ataku. Źle wybrany, nie zmieni niczego w sytuacji bojowej. Gdy uderzymy nieskutecznie, przeciwnik będzie miał czas zniszczyć nasze punkty oporu lub zebrać armię, by nam dołożyć w polu. Miejsce naszego ataku musi więc zdecydowanie splątać układ zaopatrzeniowo-dowodzeniowy przeciwnika. Najlepiej też od razu wpuścić coś szybkiego na zaplecze wroga, by stworzyło dramatyczne wrażenie na tyłach przeciwnika i być może związało na jakiś czas jego odwody.

Pamiętać też trzeba, by atak nie był prowadzony przez trudny teren. Nie chodzi o to, że nasze czołgi się zakurzą, ale że stracimy za dużo czasu i siła oporu wroga będzie większa, a skutki ataku, nawet zwycięskiego, rozpłyną się w czasie. Z tej to przyczyny powiedziałem wcześniej, że działanie ruchome jest dla znawców, a ciągły front dla przeciętnych. Niestety, jeżeli obrona nie wytrzyma natarcia, bierna strona przegra z kretesem. A bierność to także brak koncepcji.

Wszędobylskie schematy

Wszystko pięknie na papierze. W książkach uczonych też o tym piszą. Ale nie ma to zupełnie zastosowania w grach otoczkowo-przewagowych, tak powszechnych na rynku gier wojennych i to zarówno tych komputerowych, jak i planszowych. Tu najważniejsze jest, kto posiada silniejsze oddziały i kto sprytnie wykorzysta przewagę uzyskaną z dziwnej konfiguracji heksów. Po prostu matematycy mają lżej.

Żeby było śmieszniej, w grach tych pozornie świetnie można przetestować rolowanie linii nieprzyjaciela od skrzydła. Na jeden oddział wroga przypadają bowiem trzy, cztery nasze, a w prymitywnych tabelach walki jest to ogromna przewaga. Cała nadzieja w tym, że coraz rzadziej będziemy mieć do czynienia z grami tego typu, chociaż takie kuriozum wydano i w 1996 r., jako THIRD REICH. Brrrr.

Innym, równie fantazyjnym, a nieprawdziwym schematem pola walki są gry z rodziny DUNE 2 (WARCRAFT i C&C). Oczywiście jest to świat zbudowany na poziomie pojedynczego żołnierza i nie można mu przypisywać równej miary z grami na większym poziomie. O dziwo, w tym schemacie można odnaleźć źdźbła prawdy przebijające się w przewadze schematu jakiegokolwiek szyku nad rozchełstaną hordą. Utworzone linia składająca się z toporników w pierwszym szeregu i łuczników w drugim szeregu jest w stanie odeprzeć wszystko z wyjątkiem katapult i czarów. A różnorakie właściwości okrętów i maszyn latających pozwalają na sensowne wystawienie różnorodnej floty, gdzie każda jednostka będzie miała swoje zadanie do wykonania. Jest pewnym paradoksem, że gry oparte na bajkowych schematach są bliższe rzeczywistości niż gry dmące dumnie w róg historii i pyszniące się nieskazitelnym realizmem.

Mało tego, przy okazji gier diunowatych można przedstawić jeszcze jedną istotną prawdę o polu bitwy. Mówiliśmy już o okrętach, ale i w wojskach lądowych widać wyraźnie konieczność wypośrodkowania stosunku ilościowego jednostek liniowych i wsparcia. Armia złożona z samych katapult być może będzie skuteczna przeciwko nieruchawej piechocie, ale już kawalerzyści roznoszą ją w proch. Kawalerzyści sami z siebie, walcząc z piechocińcami, mogą być z łatwością pognębieni przez łuczników strzelających zza pleców piechurów. Samotni lub niedobrze osłonięci łucznicy nie dadzą rady zwykłej piechocie. I tak dalej... Odpowiednie wyważenie proporcji jest tu istotne. Ba, nie ma się co denerwować, bo w rzeczywistości jest jeszcze gorzej niż w bajce. Trzeba wtedy pamiętać o możliwościach zaopatrzeniowych, dowodzeniu i wszystkich tych ohydnych sprawach, które kształtują armię na polu walki.

Zakończenie

Poprzedni ustęp przybliżył nas w sposób naturalny do pewnej prawdy o grach, z której wynika, że ich realność i zbieżność z wiedzą książkową jest często problematyczna. Cóż nam w takim razie z historycznych opracowań, do których czytania zachęcałem na początku tej powiastki? Ha, bardzo dużo.

Po pierwsze, często wbrew beznadziejności gry uda nam się być lepszym od wroga, bo przypomnimy sobie schemat lub konkretny wzór działania zawarty właśnie w książce historycznej. A to właśnie powinno być dla nas piękne, że przybliżamy sobie poprzez grę nasz wyimaginowany świat (czy to historyczny, czy bajkowy). Chodzi o to, aby wykorzystując wiedzę cieszyć się grą, a nie pozwalać się wodzić za nos jakiemuś tam komputerowi. Musimy jednak pamiętać, że nasza psychika nie znosi zbyt wielu klęsk, a więc w grę trzeba również tak grać, by nie przegrać. A nie zawsze schematy naukowe podają nam dobre rozwiązanie. Należy się bowiem nauczyć wykorzystywać błędy komputera. I tu czeka nas kolejny krok przed rozpoczęciem gry. Po nażarciu się fachowej literatury i zaznajomieniu z typami oraz możliwościami jednostek przychodzi czas na zbadanie reakcji komputera, stylu jego gry i błędów w algorytmach.

Nie ma się tu co oburzać lub wstydzić. Niestety, komputer jest zazwyczaj tak bez żenady podkręcony, iż bez mrugnięcia trzeba i zastosować wszelkie dostępne tipsy i sztuczki. Musimy bowiem pamiętać, że jeśli nie będziemy wytężać wyobraźni, gra pozostanie tylko grą. I to dobrze, bo gdy nasze wnuki będą się już nawet wirtualnie wypróżniać, my, nauczeni dystansu, po cichu podsuniemy sobie pod łóżko naczynie i...



rys. Paweł Janczarek

Uroki grania czyli jak rozmawiać z nauczycielem



rys. Adam Karol

Bartosz Słomka

Grafik i scenarzysta



rys. Bartosz Słomka

ID11

Dzień Niepodległości

"Jeszcze nigdy tak wiele nie zawdzięczaliśmy tak niewielu"

Dyonizy Miechuń,
wiceminister obrony narodowej

9 listopada, godz. 11.00
Tajna baza rozpoznania radioelektronicznego WP
Piekuty Stare k/Mogliszek

Sierżant Kiełbasa potarł zaczerwienione czoło. Za długo spał z głową opartą na twardym stole. Do końca dyżuru zostało mu jeszcze pięć godzin. Nagle drzwi otworzyły się i wszedł kapral Nowak. Lampy elektronowe, które miał przywieźć z magazynu, potłukły się w chwili, gdy dostawczy Żuk wpadł do rowu. No tak – pomyślał Kiełbasa – przez kolejny tydzień nasze niebo nie będzie miało ochrony.

– Mówiłem, że przyniosę swojego PeCeta zamiast tego przestarzałego analizatora sygnału – rzucił Nowak.

– Ty mi tu, k..., nie opowiadaj – odburknął Kiełbasa, lecz nagle w jego nieco zamulonej głowie (raptem cztery piwa; co to dla mnie!) pojawił się orzeł, korona, Ojczyzna i te rzeczy – Dobra! Jedź do domu, popilnujemy Polski na prywatnym sprzęcie.

9 listopada, godz. 12.00
Statek–nasiono
900 mln km od Ziemi

Plejadanie kończyli właśnie załadunek ostatnich statków transportowych. Cała akcja przebiegała niezwykle sprawnie. Za dwa dni Ziemia nie będzie już taka sama jak przedtem. Statki desantowe znajdowały się już w drodze do celu. Wszystkie załogi meldowały najwyższą gotowość.

Wyładowane po brzegi srebrne dyski cicho mknęły w kosmicznej próżni. Gdzieś tam w dali tkwiła cicha, niebieska planeta, której mieszkańcy niczego się nie spodziewali. Ostatni pracownicy zamiatali Plac Piłsudskiego, przygotowując go na uroczystość Dnia Niepodległości.

9 listopada, godz. 13.30
Tajna baza rozpoznania radioelektronicznego WP
Piekuty Stare k/Mogliszek

Nowak pojawił się ze swoim sprzętem. Wraz z sierżantem Kiełbasą sprawnie zmontowali wszystkie elementy i ukryli je pod starym kocem, by oficer dyżurny nie przyuważył nieregulaminowego urządzenia.

Kiełbasa osobiście przestawił przełącznik i przekręcił staromodną gałkę radzieckiego systemu radarowego. Zielone oczko zamrugało, a na ekranie pojawiły się krzywe linie. Spojrzeli odruchowo na główny monitor.

– Cholera, tak myślałem – prawie krzyknął sierżant. – Przywlokłeś jakiegoś wirusa albo, co gorsza, odpaliłeś którąś z tych swoich gierek!

– W życiu, szefie! – Nowak był wściekły. Nie dość, że przywiózł swój prywatny sprzęt, to jeszcze mu się obrywało.

– W takim razie powiedz mi, co to za plamy w okolicach Księżyca – zdziwił się Kiełbasa.

– Nie wiem, ale czytałem...

– Stul dziób! – Sierżant nie lubił, gdy podwładni popisywali się swym intelektem i oczytaniem. Sam też często czytywał... instrukcje i regulaminy. – Budzimy oficera!

Kapitan Ziejak nie miał ochoty na żarty. Jedyne plamy, które uznawał za prawdziwe, miał właśnie przed oczyma. Koncypował z przerażeniem, czy przypadkiem alkohol, który kupił od Ruskich, nie był zatruty. „Może stracę wzrok albo i gorzej?"

W końcu opanował się trochę. Kiedyś był doradcą w Egipcie i nie złapał ameby, więc cóż mu się może teraz stać? Przyjrzał się uważnie monitorom i nagłym ruchem sięgnął po słuchawkę. Teraz przydało mu się doświadczenie zdobyte w latach 70., kiedy to był stałym korespondentem kącika NOL w Świecie Młodych.

10 listopada, godz. 9.00
Statek–nasiono
800 km od Ziemi

Statki Plejadan zawisły ponad wybranymi celami. Zadanie ułatwili im ziemscy koordynatorzy lotów, których urzekła i przekabaciła na stronę kosmicznych braci literatura opowiadająca o wspaniałych przybyszach, co zabiorą sprawiedliwych z cuchnącej Ziemi prosto do raju.

10 listopada, godz. 10.00
Baza lotnicza WLiOP
Fardyszki Dolne, Pomorze

Pilot major Barnabiuk pochłonięty był lekturą najnowszego numeru specjalnego biuletynu polowego „Z pola walki". Zainteresowały go wnioski, jakie spece od wywiadu wysnuli z treści filmu „Independence Day". Nie było tego dużo. Poza tym, nasi nie mieli takich samolotów ani takiego wyposażenia.

Ale i tak drogo sprzedamy nasze życie w obronie niewinnych dzieci i matek (tu przypomniał sobie swojego synalka zawzięcie katującego jakieś dziwne istoty w QUAKE czy DUKE – trochę się w tym gubił). Jakaś ważna osobistość kończyła właśnie przemawiać: „Musicie wszyscy stanąć przed nami w szeregu i ochronić Ojczyznę w naszych osobach przed agresorem. Nie ważne, ile bedzie ofiar. Rasa w naszych osobach musi ocaleć. Zróbcie to dla waszych dzieci".

Dobrze gada – pomyślał Barnabiuk – ale kto ochroni mnie?

Ostatnie sprawozdania rosyjskiego i amerykańskiego wywiadu donosiły, że statki obcych zbliżyły się do wielkich wysypisk śmieci. Za chwilę znajdą się ponad największymi miastami. Wszystko zdawało się potwierdzać najgorsze scenariusze holyłudzkich filmów.

Barnabiuk właśnie zapinał pasy w swoim ukochanym MIG–u 21, gdy urwała się sprzączka. To na szczęście – pomyślał – byle otworzyli od dołu te swoje talerze, a już my im przyładujemy z rakiet. Rozsypią się na proszek, a człowiek dostanie jakiś medal... I może podwyżkę, bo syn coś marudził, że musi zmienić kartę graficzną.

10 listopada, godz. 11.30
Wysypisko śmieci
Radarowo k/Warszawy

Major Barnabiuk był przerażony ogromem przeciwnika. Przez cały horyzont ciągnęły się chmury i tylko na tle tej białej, po lewej stronie, dostrzegał kształt długi na dwieście metrów. Kiedy ochłonął, podjął obserwację przeciwnika. Wiedział, że nie ma sensu wypuszczać rakiet, bo i tak odbiją się od pola siłowego Obcych.

Amerykanie podali właśnie przez radio, że ich specjalny agent, którego wysłali do kosmitów na przeszpiegi, zdradził i z nieznanych powodów przystał do wroga, w związku z czym nie mogą wprowadzić wirusa do systemu komputerowego Obcych. Zwołano wielką naradę, na której miano ustalić, co robić dalej, gdyż wszyscy scenarzyści z Hollywood gdzieś się pochowali.

Dzielny polski lotnik wiedział jednak, że jego trzydziestoletni MIG nie da rady wylądować i ponownie wystartować. Przynajmniej nie bez gruntownego remontu. A jeszcze lepiej kilku. Podwyżkę szlag trafił! Maszyna pchana potworną siłą odrzutu szybowała wciąż w stronę srebrzystego talerza. Odbezpieczone rakiety szczerzyły swoje pyski. Major w porywie bezsilnego gniewu szarpnął drążek. MiG–21 zwinął się w ciasnym wirażu, gdy wydarzyła się tragedia. Przerdzewiałe zaczepy nie wytrzymały ciężaru uzbrojenia. Wyrzucone siłą odśrodkową rakiety i bomby, wesoło koziołkując, pomknęły w stronę NOL–a.

Epilog

Ziemia

Kiełbasa leżał na podłodze baraku pijany ze szczęścia... oraz z powodu trzech butelek przyniesionych przez Nowaka. Nie, nie był urżnięty dlatego, że pokonano kosmitów... Dowództwo dowiedziało się o prywatnym sprzęcie na terenie jednostki i odebrano mu nagrodę, przyznawaną z okazji święta. Kilka baniek diabli wzięli! Ale przynajmniej nie zdegradowali i pozwolili nadal służyć Ojczyźnie. No bo gdzie dziś sierotka, ze znajomością zaledwie kilku regulaminów, znalazłby pracę? Tak więc, na swój sposób był szczęśliwy.

* * *

Nowak również nie miał szczególnych powodów do zadowolenia. Jego komputer kontrwywiad wziął na przesłuchanie i chyba długo nie odda, bo prowadzący śledztwo pienił się, że sprzęt nie chce z nim gadać i tylko mu „C:\" na ekranie pokazuje, mimo natarczywych pytań. Kapral zastanawiał się, czy nie lepiej byłoby, gdyby ci Obcy rozp... cały ten bardach, a wtedy wszystko zaczęłoby się od nowa. Może by go do czegoś zatrudnili i Zuka dali nowego? A tak, wszystko po staremu...

* * *

Barnabiuk szedł opustoszałymi ulicami pomorskiego miasteczka. Było już po wszystkim, ale panika wśród ludzi jeszcze nie wygasła. W ostatnich otwartych sklepach został tylko ocet, więc nikogo nie zdziwiło, gdy prezydent wreszcie ogłosił stan wojenny. Ale rzeczywistość z trudem wdzierała się do umysłu majora. Wciąż pamiętał ostatnie chwile UFO. Gdy rakiety sięgały celu, nie ukazała się niebieskawa poświata pola siłowego. W chwilę później pojazd zatoczył się na nieboskłonie i runął w dół, waląc o ziemię. W rozbłysku ognia Barnabiuk dostrzegł, jak z pojazdu najeźdźców wylatują zielone drzewa. Co, do cholery!? – pomyślał. – I owszem, czytałem Tolkiena, ale żeby drzewa nas najechały i ja musiał z nimi walczyć?! Z lubością pomyślał o czystej, której półlitrówkę odnajdzie na stole w swoim internackim pokoju.

Epilog II

1 mld km od Ziemi

Dowództwo Plejadan zastanawiało się, jakie były przyczyny klęski. Przylecieli wszak w tajemnicy, nie dawali też żadnych powodów do niepokoju. Ze statków zdjęto wszelkie urządzenia mo-

gące dać choćby pozór agresywnych zamiarów. Ładownie natomiast wypełniały choinki, które specjalne grupy desantowe miały zasadzić na wysypiskach śmieci, by zrównoważyć straty powodowane co roku tajemniczą, grudniową epidemią, kiedy to całe lasy świerków i jodeł ginęły w tajemniczych okolicznościach.

Plejadanie oddalali się od Ziemi, ze smutkiem żegnając w duchu swych poległych pilotów, przyjaciół z Antrovisu i pana Meyera ze Szwajcarii. Już widzieli triumfujące miny delegatów z Hybry na następnym posiedzeniu Rady Galaktycznej. Niestety, poniesione straty uniemożliwiały przeprowadzenie drugiej akcji, a Rada w przyszłości nie omieszka uważniej patrzeć Plejadanom na ręce.

Epilog III

14 pięter pod ciemną i, zdawało by się, zapuszczoną willą
Kobyłka pod Warszawą

Muszę ci osobiście pogratulować – powiedział Trilux, wycierając się ręcznikiem z resztek ludzkiego osocza i krwi. – Akcja została przeprowadzona znakomicie. Nikt niczego nie podejrzewa.

– Dziękuję, Panie – odpowiedział Malox (hierarchia w społeczeństwach owadzich była zawsze ściśle przestrzegana, a wszak szarzy mieszkańcy pięciu planet Hybry wywodzili się po części od owadów) – Wasz wspaniały pomysł podsunięcia gotowego scenariusza Amerykanom był rewelacyjny. Długo nikt nie uwierzy, że Kosmos mogą zamieszkiwać przyjaźnie, milutkie istoty podobne tym omszałym, długouchym Plejadanom.

– Och, podziękowania należą się raczej naszym towarzyszom z Pegaza, to wszak ich agent, bodajże Berger czy jakoś tak, rozlał olej na szosie i ten wojskowy wrak rozwalił się w rowie. Czy wyobrażasz sobie, co by się stało, gdyby zamontowali te lampy? Nie wykryliby Plejadan na czas i tamci zdążyliby zainstalować te swoje zielone drzewka. Trzeba by jakoś wynagrodzić naszego człowieka. – Tu Trilux zapiął kombinezon, przyjrzał się swej mierzącej metr czterdzieści sylwetce i mruknął z zadowoleniem.



SZTUKA WALKI POWIETRZNEJ

Kamil Mętrak

Siły lotnicze towarzyszą wszelkim zmaganiom wojennym już prawie cały wiek. Po raz pierwszy użyto samolot w działaniach bojowych nie podczas I Wojny Światowej, jak się powszechnie sądzi, ale dwa lata wcześniej, w Libii. Włosi wykorzystali aeroplany w wojnie z Turcją do zadań rozpoznawczych oraz do misji związanych z korektą ognia artylerii. Jednak dopiero podczas Wielkiej Wojny nastąpił prawdziwy „boom" lotniczy. Na początku żaden ze sztabów nie brał pod uwagę zmagań powietrznych, ale pierwsza taka walka odbyła się już w roku 1914, kiedy to sprytny Francuz trafił niemieckiego pilota w głowę. Niemiecki dwupłat Aviatik przechylił się na skrzydło i jak kamień runął w dół na spotkanie z Ziemią. Od tego momentu samoloty zmieniały swe oblicze dosłownie z miesiąca na miesiąc, by z ciężko sterownych maszyn roku 1914 przeobrazić się w piękne, zwrotne i szybkie myśliwce, takie jak niemieckie Fokkery Dr I i VII, francuskie Nieuporty czy angielskie Sopwith Snipe i Camel. Także strategia lotnicza ewoluowała. Podstawowa zasada walki powietrznej okresu I Wojny przetrwała do dziś: wykryj przeciwnika pierwszy i zaatakuj go pierwszy. Oczywiście, wraz z rozwojem technologicznym stare prawidła zmieniają nieco sens. Kiedyś oficer szkoleniowy mówił: pilot musi mieć oczy naokoło głowy; dziś powie: radar pokładowy musi kontrolować całe niebo. Zawsze są jednak zasady uniwersalne, które, pewnie tylko lekko zmodyfikowane, będą obowiązywać także w odległej przyszłości, podczas potyczek w kosmosie. Moim zdaniem, kosmos stanie się nowym polem walki, choć raczej później niż wcześniej. Już dzisiaj istnieją pociski antysatelitarne, zaś w roku 1984 po raz pierwszy zestrzelono satelitę. Prawdy ponadczasowe to jedno, a zmienne realia pola walki to drugie.

Podczas II Wojny Światowej lotnictwo zostało zastosowane na szeroką skalę. Zarówno siły myśliwskie, jak i bombowe pełniły istotną rolę w niemieckiej wojnie błyskawicznej. Zmasowane ataki bombowców miały sparaliżować zaplecze przeciwnika oraz przyspieszyć marsz dywizji pancernych i zmechanizowanych. Nawiasem mówiąc, pierwszy istotny atak bombowy na Warszawę został rozbity śmiałym kontratakiem czołowym polskich myśliwców. Bitwa o Anglię to okres największych zmagań lotniczych. To właśnie wtedy toczono wielkie kampanie powietrzne, na które składało się wiele indywidualnych potyczek. Wtedy też formacja samolotów zaczęła odgrywać zasadniczą rolę w wykryciu przeciwnika, obronie i ataku. Taktyka walki lotniczej, podobnie jak podczas I Wojny, polegała głównie na utrzymaniu optymalnej prędkości i wysokości. Zmaganiom towarzyszył wyścig technologiczny – starano się budować jak najzwrotniejsze i najszybsze samoloty. Przy czym mówiąc o szybkości, miało się na myśli przede wszystkim prędkość wznoszenia, a nie prędkość poziomą. Ciągłe prace konstrukcyjne zaowocowały pod koniec wojny powstaniem pierwszych samolotów o napędzie rakietowym i odrzutowym – Messerschmitt Me 163 Komet, Me 262 Schwable, Heinkel He 162 Salamender, czy angielski Gloster Meteor.

Pierwszy okres lat powojennych to udoskonalanie techniczne – rozwój silnika odrzutowego i zmiana konstrukcji płata. Nowe silniki pozwalały już przekraczać upragnioną barierę dźwięku, zaś konstrukcja skrzydła, po rozwiązaniu problemów z oporem falowym, przyjęła charakterystyczny kształt delty. Szybko też użyto myśliwców odrzutowych w walce – koreańskie niebo stało się polem, gdzie zazarty bój toczyły MiG–15 i MiG–15 Bis z amerykańskimi F–86 Sabre. Samoloty radzieckie miały większą siłę ciągu, zaś maszyny amerykańskie cechowały się lepszą zwrotnością.

Następny konflikt na dużą skalę to oczywiście Wietnam. Sztab amerykański na początku kierował się teorią, że wraz z zastosowaniem rakiet kierowanych walka kontaktowa nie będzie już miała miejsca – stąd pomysł nie montowania działek. Inna teoria mówiła, że kluczem do wygranej jest prędkość. Zaowocowało to takimi samolotami, jak F-105 Thunderchief i oczywiście F-4 Phantom. Obie teorie miały swoje zasadnicze wady – pierwsza, głównie ze względu na kiepską jakość pierwszych Sidewinderów; druga, gdyż za szybkość płaciło się utratą manewrowości samolotu. Dlatego przestarzałe, ale zwrotne, północnowietnamskie samoloty MiG-17 zestrzeliwały nowocześniejsze i o niebo szybsze F-105. Działka szybko zaczęto montować z powrotem, gdy kilka Phantomów spadło z nieba jak gruszki.

Konflikty na Bliskim Wschodzie zmieniały obraz taktyki walki lotniczej i konstrukcje samych samolotów. Zwiększono rolę manewru, jako podstawowego czynnika wpływającego na pojedynki. Zaczęły się więc pojawiać zwinne myśliwce – Mig-21 Bis, F-5 Tiger, których cechy przewodnie kontynuują samoloty lat 80. i 90. – F-16, F-18, Mig-29. Dzisiejsze myśliwce to szybkie, zwrotne samoloty, których zespoły napędowe zapewniają duży zapas ciągu.

Rozwój technologiczny to nie tylko rozwój samolotów. To także zmiana uzbrojenia lotniczego i wpływ elektroniki na kształt lotniczych potyczek. Zwiększa się zasięg i skuteczność rakiet klasy powietrze–powietrze. Ewoluowała też taktyka. Dzisiejsza walka lotnicza opiera się głównie na współdziałaniu wielu różnych samolotów pełniących rozmaite role. Prawdą jest, że już podczas I Wojny myśliwce osłaniały bombowce. Dziś akcja lotnicza to w najdrobniejszych szczegółach przygotowana operacja. Samoloty do walki elektronicznej, myśliwce przewagi powietrznej, samoloty myśliwsko-szturmowe, samoloty bliskiego wsparcia, naziemne i powietrzne systemy kontroli lotniczej (AWACS), samoloty dowodzenia operacjami lotniczymi (J-STAR) – prosty atak bombowy to walka z wrogimi samolotami i obroną przeciwlotniczą. Walka zarówno dosłowna, jak i elektroniczna. Pierwszą taką precyzyjną operacją były działania lotnictwa izraelskiego podczas konfliktu w Libanie w roku 1982, później rola planów taktycznych uwidoczniła się na przykładzie wojny w Zatoce Perskiej.

Jak wygląda dzisiejsza walka powietrzna?

Niestety czasy romantycznych, podniebnych pojedynków minęły bezpowrotnie. Myśliwce kierowane przez kontrolerów radarowych stacji radiolokacyjnych lub załogi systemu AWACS nawiązują kontakt bojowy z przeciwnikiem poza zasięgiem wzroku. Współczesny pilot musi równie szybko i sprawnie operować pokładową stacją radiolokacyjną, jak jego poprzednik z białym szalem musiał kręcić głową. Wydaje się, że dzisiaj pilot wszystko ma jak na talerzu, że jest tylko dopełnieniem elektronicznych systemów pokładowych. Od czasu zastosowania komputerowych zespołów sterowania lotem można sądzić, że pilot nawet nie musi prowadzić swej maszyny. A jednak rola pilota wcale nie maleje. To on jest podstawowym czynnikiem decyzyjnym podczas walki, jemu podlega cała skomplikowana elektronika, która bez operatora mogłaby co najwyżej sprzedawać puszki Coca-Coli.

Taktyka walki średnio- i długodystansowej jest dość prosta, zaś sukces zależy przede wszystkim od pokładowej elektroniki. Na bój składa się namierzanie celu i odpalanie rakiet. Już po kilku, kilkunastu sekundach efekt jest widoczny. Jednak dzisiaj także często dochodzi do walki manewrowej. Prędkości myśliwców są tak duże, że na kursach zbliżeniowych nieudany atak rakietowy z walki średniodystansowej przeradza się w walkę kontaktową. A podczas takiego pojedynku pilot przeradza się w romantycznego asa przestworzy. Faktem jest, że dzisiejszy as nadal jest wspomagany przez elektronikę, ale też i narażony na znacznie większe przeciążenia. Myśliwce znów poruszają się po krzywej, próbując dostać się w tylną półsferę przeciwnika. Podczas takich potyczek manewr staje się niezwykle ważny. Nawet takie efektowne figury, jak Kobra czy Dzwon wykonywane przez pilotów Su-27, to kolejne sposoby wejścia przeciwnikowi na ogon.

Jak wygląda dzisiejsze bombardowanie? Cele naziemne dzielą się na trzy zasadnicze kategorie. Pierwsza grupa to cele atakowane przez samoloty bliskiego wsparcia, np. A-10 bądź he-

likoptery bojowe. Misje tych maszyn związane są na ogół z prowadzonymi działaniami naziemnymi. Drugi obszar działań to pasmo od ok. 100 km do 500 km od linii frontu. Tam myśliwce bombardujące dokonują licznych rajdów na cele taktyczne. Izolacja pola walki to także element wspierania jednostek lądowych, choć już nie w sposób bezpośredni. Trzecia kategoria to różne cele strategiczne, położone w głębi terytorium wroga, rażone przez bombowce strategiczne lub myśliwce przeznaczone do głębokich uderzeń. Cele strategiczne atakowane są na ogół pociskami samosterującymi lub bombami naprowadzanymi laserem. Piloci maszyn bombardujących mają do swojej dyspozycji wachlarz środków bojowych klasy powietrze–ziemia. Ich samoloty mogą przenosić zarówno klasyczne bomby, czyli materiał wybuchowy z zapalnikiem w aerodynamicznym opakowaniu, jak i wymyślne pociski samosterujące, naszpikowane skomplikowaną elektroniką. Każdy samolot ma swoje charakterystyczne cechy i charakterystyczne sposoby atakowania celów.

Ogólne rady typu: jak latać, by nie spaść, miałyby zbyt lakoniczny charakter i w efekcie na nic by się nie zdały wam, amatorom gier. Samoloty bardzo różnią się między sobą, a co za tym idzie – wykorzystuje się je do innych zadań, inaczej manewruje i kontroluje przebieg lotu. Niekiedy nawet różne wersje tego samego samolotu mają całkowicie inne zastosowanie. Dlatego też w tym wydaniu Kompendium znajdziecie tylko ogólny tekst o siłach lotniczych i najdokładniejszy, jak sądzę, wydany dotychczas w Polsce jednoczęściowy przegląd uzbrojenia lotniczego, wykorzystywanego w grach komputerowych.

KaYtek

Uzbrojenie lotnicze

DZIAŁKA

M230

Działko kal. 30mm montowane w helikopterach AH–64 APACHE. Zaskakująca siła ognia i duża skuteczność to najistotniejsze cechy tej broni. Krótką serią możesz niekiedy zniszczyć nawet pojazdy opancerzone, nie mówiąc już o wszelkich mniej chronionych celach. Co się dzieje z trafionym człowiekiem, lepiej nie mówić. Piloci AH–64D lubią wykorzystywać celownik nahełmowy systemu IHADSS, jednak w gorących chwilach walki często bardziej efektywny okazuje się TADS.

DZIAŁKO BK–27mm

Montowane w samolotach EUROFIGHTER 2000. Wykorzystywane także w poczciwych Alpha Jetach. Amerykańscy piloci mawiają, że to tylko pukawka, bo ma tylko jedną lufę. Ich ulubione uzbrojenie to wielolufowe, szybkostrzelne działka Vulcan. Jakby BK–27 nie nazwać, to trzeba pamiętać, że pocisk o kalibrze 27 mm robi naprawdę spore dziury.

M61 VULCAN

Sześciolufowe działko o kalibrze 20 mm. Różne wersje montowane są w wielu amerykańskich myśliwcach, np. A1 na F–14. Szybkostrzelność: ok. 6000 pocisków na minutę. VULCAN aktualnie jest już konstrukcją dosyć przestarzałą, zaś dzisiejsze modernizacje nawiązują do M61 jedynie nazwą.

DZIAŁKO GSh–301

Montowane radzieckich myśliwcach MiG–29 i Su–27. Kaliber: 30 mm. Stosowane z dalmierzem laserowym cechuje się dość dużą celnością. W walce kontaktowej stanowi bardzo duże zagrożenie dla wrogich maszyn.

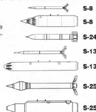
RAKIETY NIEKIEROWANE

HYDRA 70mm – M255 i M261

Pakiety 19 rakiet niekierowanych, przeznaczone do atakowania wszelkich celów naziemnych. Montowane głównie w helikopterach. Widowiskowe i skuteczne. Przy pomocy M255 atakuj wszelkie cele nieopancerzone, M261 przeznacz na cele „twardsze".

CRV-7

Pakiet rakiet niekierowanych, przeznaczony dla samolotów i helikopterów. Efektowna broń, choć jej skuteczność zależy bezpośrednio od umiejętności pilota. Występuje w wielu różnych wersjach przeznaczonych do niszczenia rozmaitych celów.



S-8, S-13, S-24, S-25

Rakiety niekierowane. S-8 najmniejsze (80 mm), przenoszone w pakietach po 20 sztuk. S-13 mają kaliber 132 mm i pięciosztukowe łoże. S-24 i S-25 to pojedyncze rakiety niekierowane o dość dużym wagomiarze, nie mające swego odpowiednika na Zachodzie. Wszystkie rakiety występują w różnorakich wersjach zaopatrzonych w głowice przeznaczone do zwalczania odmiennych celów.

RAKIETY KIEROWANE KLASY POWIETRZE-POWIETRZE

AIM-9 Sidewinder



Rakieta – legenda towarzysząca amerykańskim siłom zbrojnym od początku lat 50. Od tego czasu przeszła diametralną ewolucję technologiczną. Pierwszymi modelami amerykańscy piloci często strzelali w słońce. Aktualnie wersja AIM-9M wyposażona jest w precyzyjną głowicę pracującą w paśmie podczerwonym, która potrafi namierzać samoloty z dowolnego kąta. Silnik rakietowy osiąga przyspieszenia w okolicach 1 Macha. Pamiętaj, że wersja M może posiadać niezależny system namierzania celu – możesz Sidewinderem atakować samoloty nawet wtedy, gdy masz uszkodzony radar. Wprawdzie ta rakieta może atakować cel z dowolnego kąta, ale pamiętaj, że nic tak nie świeci na niebie, jak dysze odrzutowego myśliwca. Zasięg – ok. 7–8 km. Pocisk jest wciąż modernizowany.

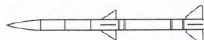
AIM-92 STINGER

Krótkodystansowa rakieta przeciwlotnicza naprowadzana na podczerwień. Wykorzystywana głównie przez piechotę i montowana na różnych helikopterach. Wszelkie próby zastosowania w lotnictwie myśliwskim nie przyniosły zadowalających rezultatów. Rakieta STINGER znana jest z wojny w Afganistanie, gdzie wiele radzieckich helikopterów padło ich ofiarą.

AIM-132 ASRAAM

Gdy rozpoczęto produkcję, pocisk okrzyknięty został następcą Sidewindera. Aktualnie przegrywa z kolejnymi wersjami AIM-9. Nowoczesne komputerowe układy nawigacji pozwalają mu wykonywać naprawdę zadziwiające ewolucję – konstrukcja wytrzymuje przeciążenia powyżej 25 G. Teoretycznie może być wystrzeliwany w prawie dowolnym kierunku, ale odpalenie pocisku w jakimś „abstrakcyjnym" położeniu drastycznie wpływa na jego skuteczność. Zasięg: ok. 12–16 km.

AIM-120 AMRAAM



Psuje humor wszystkim potencjalnym przeciwnikom amerykańskich chłopców. Bardzo skuteczna rakieta przeznaczona do walk na średnim dystansie. O ile zasięg ok. 50 km możemy zaliczać do średniego. Przy pomocy tego urządzenia pilot niesie śmierć, nawet nie widząc ofiary. Wysokiej klasy system namierzania bazujący na wskazaniach pokładowego radaru i technice laserowej jest w znacznym stopniu odporny na systemy obronne. Rakieta potrafi odnaleźć cel po utracie kontaktu. Oczywiście tylko wtedy, kiedy pilot jest jełopą.

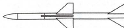
S-225 LRAAM

Następca Skyflasha. Należy do rodziny pocisków niewidzialnych – podczas lotu nie korzysta z aktywnych urządzeń nawigacyjnych, zaś mieszanka paliwowa nie zostawia śladu na niebie. Coś w rodzaju cichego zabójcy, niosącego śmierć na odległość ok. 75 km. Piloci często żartują, że strach coś takiego wystrzelić – po odpaleniu rakieta niemalże znika. System maskujący ma dwie zasadnicze zalety – opóźnia moment wykrycia rakiety przez ofiarę oraz nie zdradza pozycji myśliwego. EUROFIGHTER jest grą, w której możesz korzystać z tych rakiet.

AIM-54 PHOENIX

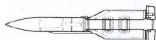
Przenoszona przez samoloty TOMCAT rakieta przeznaczona do zwalczania celów na dalekich dystansach. Współpracuje z pokładowym radarem AWG-9. Zaprojektowana do niszczenia przede wszystkim bombowców strategicznych. Zasięg do 200 km i urządzenia namierzające wysokiej klasy mają swoją cenę – jeden PHOENIX w zmodernizowanej wersji C kosztuje zawrotną sumę. Jednak lotniskowce są jeszcze bardziej kosztowne. F-14 przenosi do sześciu takich pocisków i może atakować nimi do sześciu celów jednocześnie.

AIM-7 SPARROW



Rakieta klasy powietrze-powietrze przeznaczona do walki na średnich dystansach. Niestety, wymaga ciągłego oświetlania celu przez samolot-matkę. O ile przydatność AIM-7 w walce lotniczej jest dyskusyjna, o tyle dość dobrze spisuje się podczas ataku na pociski samosterujące.

R-33E (kryptonim NATO AA-9 Amos)



Rakieta powietrze-powietrze dalekiego zasięgu. Radziecki odpowiednik amerykańskiego Phoenixa. Zasięg teoretyczny to aż 160 km. Lotem rakiety steruje specjalny komputerowy system nawigacji, wspomagany przez półaktywny radar. Rakieta może atakować samoloty i pociski samosterujące, lecące na wysokości od 30 m do 28 km z prędkością do 4,5 Macha. Różnica wysokości pomiędzy samolotem przechwytującym a celem nie powinna przekraczać 10 km, przy czym zaleca się zachowanie różnicy co najwyżej 7 km.

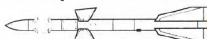
R-23 (kryptonim NATO AA-7 Apex)



Skuteczna rakieta średniego zasięgu występująca w dwóch wersjach. R-23R (AA-7A) to pocisk sterowany radarowo, zaś R-23T (AA-7B) pracuje w paśmie podczerwonym. Zasięg działania wynosi około 25–35 km, lecz trzeba pamiętać, że sku-

teczność drastycznie spada przy górnej granicy. Dawniej straszono tą rakietą niegrzecznych zachodnich pilotów. Aktualnie R-27 jest modelem przestarzałym – szybko zastępuje się go pociskami R-27.

R-27 (kryptonim NATO AA-10 Alamo)



Alamo jest bronią, która spędza sen z oczu Amerykanom. Ten doskonały pocisk przenoszony jest głównie przez elitę radzieckich sił lotniczych, czyli myśliwce MiG-29 i SU-27. Aktualnie Alamo jest podstawową rosyjską rakietą powietrze-powietrze średniego zasięgu. R-27 wykazuje zadziwiającą skuteczność podczas zwalczania zarówno szybkich jak i ostro manewrujących celów. Bez większych problemów może niszczyć także helikoptery i pociski samosterujące. Kolejne zabójcze cechy to duża odporność na zakłócenia przeciwrakietowe oraz bezproblemowa praca bez względu na porę dnia i pogodę. Może atakować cele poruszające się z prędkością do 3,5 Macha na wysokości od 25m do ok. 20 km. Pocisk wytrzymuje przeciążenia do 8 G. Produkcję R-27 rozpoczęto na początku lat 80., a od tego czasu zaprojektowano wiele nowych wersji:

R-27R – naprowadzana radarowo o zasięgu ok. 80 km.

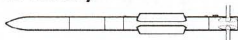
R-27T – naprowadzana na podczerwień o zasięgu ok. 70 km.

R-27RE – R-27R o zwiększonym zasięgu do ok. 100 km.

R-27TE – R-27T o zwiększonym zasięgu do ok. 100 km.

R-27EM – wersja przeznaczona do niszczenia nisko lecących rakiet samosterujących. Zasięg: ok. 70 km.

R-77 (kryptonim NATO AA-12 Adder)



Najnowocześniejsza rosyjska rakieta przeznaczona do walki na średnich dystansach. Odpowiednik AMRAAM. Wykorzystuje w pierwszej fazie lotu namiary radarowe, aby później włączyć aktywny radar lokujący. Ofiara ma niewiele czasu na reakcję. Dopełniając obraz powiem, że R-77 bez problemu atakuje manewrujące myśliwce, pociski samosterujące, większe rakiety powietrze-powietrze i ziemia-powietrze, bombowce strategiczne, helikoptery... Jednym słowem, kasuje niemal wszystko, co człowiek wysyła w powietrze. W dodatku może to robić o dowolnej porze dnia i podczas każdej pogody. Zasięg: ponad 80 km.

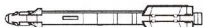
R-60 (kryptonim NATO AA-8 Aphid)



Mała rakieta naprowadzana na podczerwień, przeznaczona do walk kontaktowych. Jej zasięg maksymalny wynosi 10 km. Jej niewielka głowica bojowa na ogół nie jest w stanie zniszczyć większych myśliwców.

R-73 (kryptonim AA-11 Archer)

Następca R-60. Także naprowadzana na podczerwień, ale o wiele bardziej skuteczna. Może atakować cel z dowolnego kąta, zaś jej głowica bojowa zawiera wzbogaconą mieszankę wybuchową. Tak więc trafienie R-73 kończy się na ogół zestrzeleniem. AA-11 porównuje się oczywiście z Sidewinderem, zaś wielu inżynierów przyznaje palmę pierwszeństwa konstrukcji rosyjskiej. R-73 może współpracować z celownikami nahełmowymi. Jej zasięg efektywny może wynosić nawet pow. 30 km.



KaYteck

BOMBY LOTNICZE

Mk.81, Mk.82, Mk.83, Mk.84

Klasyczne bomby różniące się między sobą jedynie zawartością materiału wybuchowego – Mk.81 jest najmniejsza, wymagająca precyzyjnych zrzutów, przeznaczona do niszczenia miękkszych celów. Mk.83 i Mk.84 to kobyły, przy których precyzja nie gra większej roli. Bomby niekiedy różnią się typami zapalników, zaś ostatnio są także wersje z mieszanką wybuchową o zwiększonej sile rażenia. Wersje HIGH–DRAG (na ogół oznaczone: BSU–KOD–HD) to bomby o opóźnionym czasie opadania – pozwalają dokonywać bezpiecznych nalotów z niskiej wysokości. Pamiętaj, by przy zrzucie bomb o większym wagomiarze i normalnym czasie opadania stosować bezpieczny pułap ataku – co najmniej 200 m. Stracić samego siebie to naprawdę głupie uczucie.

PAVEWAY LGB - GBU-10, GBU-12, GBU-16, GBU-15 IIR

Bomby użyte po raz pierwszy w Wietnamie, wyposażone w laserowe systemy namierzania. Równie skuteczne, jak precyzyjne. Współpracują z systemem TIALD, przy pomocy którego wyznaczasz cel. Desygnator laserowy oświetla potencjalną ofiarę i prowadzi do niej bombowy podarunek jak po sznurku. Niekiedy podczas wojny w Zatoce powstawał problem, gdy zbyt wiele samolotów oświetlało cele na małym obszarze – bomby z rzadka potrafiły wariować. System TIALD pozwala ci zmieniać cel w trakcie lotu bomby – pamiętaj jednak, by nie zmieniać celu w momencie, gdy bomba jest blisko ziemi – nie zdąży dolecieć. Oczywiście, czym wyżej lecisz, tym bomby mają większy zasięg. GBU–10 i GBU–16 to bomby o dużym wagomiarze, zaś GBU–12 jest mniejsza i przeznaczona do atakowania słabszych celów. GBU–15 IIR to bomba typu: wystrzel i zapomnij – do celu kieruje się własną głowicą wykorzystującą obraz termiczny.

BLU-107/B Durandal

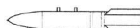
Bomba przeznaczona do niszczenia pasów startowych. Gdy ją wynaleziono, służby remontowe lotnisk wróciły z bezrobocia. Zrzucając kilka takich bomb, możesz uziemić całe eskadry samolotów stacjonujące na wielkim lotnisku. Bomba w pierwszej fazie lotu ustawia się prostopadle do ziemi, a następnie daje po garach, czyli włącza silnik rakietowy. Bomba wbija się „z impetem w głąb" pasa, po czym spokojnie eksploduje. Później już tylko personel lotniska głowi się, co zrobić z tą wielką dziurą. Pamiętaj, by przećwiczyć używanie tych bomb, gdyż precyzja przy ich wykorzystaniu to podstawa sukcesu – wielką dziurą na poboczu pasa nikt się nie przejmie. Tak więc, najczęściej będziesz musiał wykonywać albo bombardowanie nurkowe, albo zrzut podczas lotu z małą prędkością. Uważaj, bo w obu przypadkach jesteś narażony na ogień artylerii przeciwlotniczej.

OFAB-250



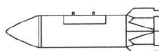
Bomba fragmentacyjna o wagomiarze 250 kg. Po wybuchu rozrywa się i w powietrzu szaleją tysiące odłamków tnących wszystko, co popadnie. Przeznaczona przede wszystkim do ataków przeciwpiechotnych oraz do zwalczania celów nieopancerzonych.

PB-250



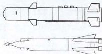
Bomba taka, jak wyżej. Dodatkowo zaopatrzona w spadochron hamujący, umożliwiający atak z małej wysokości.

RBK-500



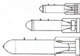
Radziecka bomba kasetowa o wagomiarach 250 i 500 kg. Przeznaczona do rozległych ataków powierzchniowych na skupiskach piechoty lub innych celach lekko i średnio opancerzonych.

KAB-500, KAB-1500L



Bomby kierowane. Wersja KR wyposażona jest w głowicę optyczną (TV), zaś literą L oznaczono system kierowania na podczerwień. KAB-1500L to bomba o dużym wagomiarze (1500 kg), kierowana laserem. Przeznaczona do precyzyjnego niszczenia wszelkich dużych celów – budynki, bunkry, hangary itp. Półaktywny laserowy system namierzania celu zapewnia celność w granicach 1-2 metry.

FAB-250, FAB-500 i FAB-1500



Radziecki odpowiednik amerykańskich bomb Mk. Liczba w kodzie broni oznacza wagę materiału wybuchowego. Podobnie jak Mk, bomby FAB można stosować przeciwko najróżniejszym celom – począwszy od wszelkich instalacji naziemnych po, jeśli ktoś ma celne oko, czołgi i okręty. Podczas zrzutów pamiętaj o zachowaniu bezpiecznej wysokości, szczególnie przy bombie o wagomiarze półtorej tony.

CBU-89 GATOR

Kasetowa bomba minująca. Gator w powietrzu wyrzuca ponad dwieście małych min, które opadają na dość dużym obszarze. Minowanie z powietrza stwarza bardzo duże możliwości taktyczne – dotychczas nie można było używać przenośnych pól minowych. Małe miny są równie skuteczne w zwalczaniu piechoty, jak i lżejszych pojazdów. Gorzej radzą sobie z cięższymi czołgami.

BL-755 CLUSTER BOMB

Bomba kasetowa, pokrywająca spory obszar terenu niewielkimi ładunkami wybuchowymi. Nadmierna precyzja przy korzystaniu z tych bomb nie jest wymagana – pole rażenia tej broni jest naprawdę imponujące. Doskonale sprawdza się przy atakach powierzchniowych na cele nieopancerzone. Samoloty, ciężarówki, łodzie patrolowe, nieufortyfikowane instalacje naziemne idą z dymem, aż miło popatrzeć. Raczej nie trzeba mówić, co dzieje się z piechotą. Nawet tą okopaną.

CBU-87 CEM

Bomba kasetowa, zawierająca ponad dwieście małych bombek. Użycie i skuteczność – jak wyżej.

POCISKI KIEROWANE KLASY POWIETRZE-ZIEMIA

AGM-86B i C ALCM

Samosterujący pocisk przeznaczony głównie do ataków strategicznych o zasięgu ponad 1000 km. Pocisk w wersji B przenosi ładunek nuklearny, zaś C oznacza ładunek konwencjonalny. Przenoszony przez bombowce strategiczne, głównie B-52. Jeden z takich pocisków podczas testów ominął cel ćwiczebny i samodzielnie namierzył budynek wojskowy, znajdujący się ok. 10 km od celu. Na szczęście amerykański system zabezpieczeń nakazuje, by rakiety samosterujące miały możliwość zdalnego samozniszczenia.

AGM-84 HARM



Pocisk wykorzystywany do zwalczania wszelkich źródeł promieniowania radarowego. Jeśli chłopaki ze stacji radiolokacyjnej nie wyłączą swojego sprzętu, mają prawie pewność, że HARM ich dostanie. Nawet, gdy wyłączą radar, będzie ich czekała niezła nerwówka – HARM zapamię-

tuje położenie źródła fal i kieruje się dokładnie w to miejsce. Uzbrojenie bardzo przydatne podczas wykonywania głębokich uderzeń na terytorium wroga – w takich misjach często musisz uciszać najbardziej niebezpieczne stacje radiolokacyjne. Zasięg: ok. 25 km.

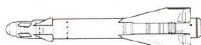
ALARM

Podobnie jak HARM, pocisk ten przeznaczony jest do niszczenia stacji radiolokacyjnych i innych emiterów fal radiowych. ALARM w porównaniu do pocisku HARM wypada nieco lepiej – ma większy zasięg, a najnowsze wersje szczycą się też większą skutecznością. Ta broń daje pilotowi większe możliwości – oprócz bezpośrednich ataków na stacje radarowe możesz też wystrzeliwać pociski ALARM w trybie INDIRECT. Podczas takiego ataku nie musisz namierzać celu – odpalasz pocisk w pobliżu przeciwnika, zaś ALARM opada na spadochronie i samodzielnie poszukuje ofiary. Gdy ktoś w tym momencie włączy radar, ALARM włącza silnik rakietowy, podratuje i robi spore BUM!

AGM-114A i B HELLFIRE

Podstawowy środek bojowy helikopterów AH-64 APACHE. HELLFIRE to samonaprowadzająca się rakieta typu fire&forget, przeznaczona do niszczenia wszelkich pojazdów – od jeepów po ciężkie czołgi T-80. Wersja A sterowna jest laserowo, zaś wersja B posiada głowicę naprowadzaną radarem. Pociski HELLFIRE były modernizowane wraz z kolejnymi udoskonaleniami samego śmigłowca – pilot AH-64D może wykorzystać do ataku kilka odmiennych systemów, a nawet wystrzeliwać pociski HELLFIRE w trybie INDIRECT.

Kh-29 (kryptonim NATO AS-14 Kedge)



Chyba najbardziej znany radziecki pocisk powietrze-ziemia. Dość niewielki zasięg rekompensuje waga głowicy bojowej – pow. 300 kg. Kh-29 może bez problemu znieść z powierzchni ziemi mosty, ufortyfikowane budowle czy też okręty. Występuje zarówno w wersji kierowanej laserem (Kh-29L), o zasięgu ok. 10 km, i w wersji kierowanej układem optycznym TV (Kh-29T), o zasięgu ponad 20 km.

Kh-25 (kryptonim NATO AS-9 Karen)



Kolejny radziecki pocisk kierowany klasy powietrze-ziemia. Karen przeznaczony jest do niszczenia mniejszych celów – małe budynki, wszystkie typy pojazdów. Podobnie jak Kh-29, tak i Kh-25 produkowany jest w dwóch wersjach: T to pasywny pocisk kierowany na podczerwień (zasięg ok. 5-20 km), zaś L wykorzystuje półaktywny system laserowy (zasięg ok. 12-20 km). Ogólnie rzecz biorąc, Kh-25 przypomina amerykańskie pociski z rodziny Maverick, przy czym ustępuje im technologicznie.

Kh-55 (kryptonim NATO AS-15 Kent)

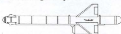
Samosterujący pocisk przeznaczony do niszczenia rozmaitych celów naziemnych. Zasięg: ok. 300 km, prędkość lotu ok. 0,6 Macha. Głowica sterująca zaprogramowaną trasę lotu porównuje z namiarami satelitarnego systemu nawigacji. Zaawansowany technologicznie system namierzania pozwala razić cele z dokładnością ok. 20 m. Przy skomplikowanych atakach strategicznych trajektoria lotu może być modyfikowana przez satelitę. Kh-55 może przenosić ładunki nuklearne.

Kh-65



Modyfikacja pocisku Kh-55 – przede wszystkim udoskonalenie sposobu transmisji danych oraz wprowadzenie dodatkowego aktywnego radaru włączającego się w ostatniej fazie ataku.

Kh-59 (kryptonim NATO AS-13 Kingbolt)



Pocisk przeznaczony do niszczenia celów naziemnych, o zasięgu ok. 200 km. Zespół napędowy pozwala na lot tuż poniżej prędkości dźwięku, zaś system nawigacyjny umożliwia utrzymanie wysokości ok. 100 m. W końcowej fazie ataku Kh-59 wykorzystuje system optyczny (TV) do dokładnego namierzenia celu. Obraz systemu TV może być transmitowany do samolotu, zaś pilot cały czas może mieć wpływ na trasę lotu. Optyczny system namierzania zapewnia celność w granicach kilku metrów. Stosując Kh-59 możesz nie tylko wybrać konkretny budynek, który ma być zniszczony, ale nawet zadecydować, przez które okno wpadnie pocisk.

Kh-31P i A (kryptonim NATO AS-12 Kegler)



Pocisk namierzający wszelkie źródła energii elektromagnetycznej. Inaczej mówiąc, niszczący wszelkie radary. Konstruktorzy Kh-31P uwzględnili parametry wszelkich systemów antyrakietowych, w tym słynnego PATRIOTA – tak więc Kh-31P jest bardzo trudny do zniszczenia. Głównym czynnikiem utrudniającym wykrycie i zniszczenie tego pocisku jest jego prędkość – ok. 1000 km/h przy prędkości kursowej i ok. 4700 km/h przy prędkości z dopalaczem. Wersja A przeznaczona jest do niszczenia celów nawodnych.

SLAM

Młodszy brat pocisków samosterujących, wystrzeliwanych przez bombowce lub okręty. Zasięg ok. 100 km, waga głowicy bojowej: 220 kg. Pomyślcie chwilę o zasięgu i wagomiarze tego pocisku... Tak, tak, może go przenosić tylko coś tak potężnego, jak F-15C Eagle. Przeznaczony do niszczenia silnie ufortyfikowanych zabudowań. Zapewnia duży stopień bezpieczeństwa pilotowi, który będąc 100 km od celu praktycznie nie wchodzi w zasięg krótko- i średniodystansowej obrony przeciwlotniczej. Bardzo precyzyjna broń. Naprawdę miło czymś takim przywalić.

AGM-65D i B Maverick

Rakieta kierowana, przeznaczona do niszczenia przede wszystkim opancerzonych pojazdów. Jej układy nawigacyjne pozwalają także atakować budynki czy też statki. Wersja D wykorzystuje do naprowadzania obraz termiczny, zaś w wersji B wykorzystano złożony system elektroniczno-optyczny. Zasięg efektywny wynosi niewiele ponad 10 km. Wprawdzie możesz strzelać na dalsze odległości, ale nie licz wtedy na częste trafienia. Maverick to pocisk bardzo lubiany przez pilotów – łatwy w obsłudze, odporny na zakłócenia, stwarzający margines bezpieczeństwa. AGM-65 podwieszany jest do większości samolotów wykonujących ataki naziemne.

POCISKI SAMOSTERUJĄCE KLASY POWIETRZE-WODA

AM-39 EXOCET

Pocisk przeznaczony do niszczenia celów nawodnych. Mimo że należy do rodziny pocisków starszych technologicznie, podczas wojny o Falklandy Argentyńczycy z sukcesem użyli niewielkiej liczby tych rakiet. Jak wszystkie pociski powietrze-woda, tak i AM-39 leci nisko nad powierzchnią wody. Aby zwiększyć szansę trafienia, konstruktorzy wprowadzili aktywne namierzanie dopiero pod koniec lotu rakiety.

Kh-15 (kryptonim NATO AS-16 Kickback)



Ogromny pocisk stosowany do zwalczania dużych jednostek nawodnych. Kickback ma posyłać na dno krążowniki, a nawet lotniskowce. Zasięg maksymalny wynosi ponad 150 km. W końcowej fazie lotu pocisk stosuje aktywny system radarowy, naprowadzający na cel. Kh-15 może przenosić głowice nuklearne. Jeśli pilotujesz F-14 i wykryjesz bombowce Tu-22, masz dużą szansę, że na ich pokładzie będą pociski Kh-15.

Kh-35 (kryptonim NATO AS-17 Krypton)

Radziecki zabójca okrętów. Pocisk w pierwszej fazie lotu porusza się z prędkością powyżej 1000 km/h na niewielkiej wysokości, korzystając z inercyjnego systemu nawigacyjnego. Później włącza się aktywny radar, bardzo odporny na zakłócenia, zaś pocisk schodzi dosłownie na kilka metrów ponad poziomem morza. Biednych marynarzy czeka wybuch prawie 150-kilogramowej głowicy bojowej.



SEA EAGLE

Pocisk przeznaczony do atakowania okrętów przeciwnika. Europejski brat Harpoona. System nawigacji i naprowadzania wykorzystuje aktywny radar i pozwala na lot na bardzo małej wysokości. Jeśli samolot jest wyposażony w odpowiedni osprzęt elektroniczny, SEA EAGLE może wykorzystywać dane przesyłane z samolotu po odpaleniu pocisku. Głowica bojowa jest olbrzymia (pow. 200 kg), a mimo to zasięg pocisku wynosi pow. 100 km. Jeden SEA EAGLE potrafi posłać na dno nawet spory okręt. Nie ma co gadać, piloci mają czym straszyć marynarzy.

AGM-84 HARPOON



Pocisk przeznaczony do zwalczania jednostek nawodnych. Zasięg podobny do SEA EAGLE, ale wagomiar głowicy bojowej znacznie mniejszy. Harpoon ma renomę pocisku bardziej odpornego na środki obrony przeciwrakietowej i trudniejszego do zestrzelenia. Kieruje się aktywnym radarem i po wystrzeleniu nie potrzebuje żadnych dodatkowych informacji z samolotu. Do zatopienia większej jednostki potrzeba więcej niż jednego trafienia, chyba że to jedno będzie bardzo precyzyjne, np. w skład pocisków samosterujących.

DODATKOWE ZBIORNIKI PALIWA

Podczepiane na ogół na belkach podkadłubowych, pozwalają zwiększyć zasięg samolotu. Jednak odbywa się to kosztem uzbrojenia. Amerykanie wolą stosować tankowanie w powietrzu niż dodatkowe zbiorniki. Wiadomo – mając więcej pigułek, jest się większym kowbojem. Pamiętaj, by zawsze zrzucać puste zbiorniki, gdyż znacznie zmniejszają one osiągi aerodynamiczne samolotu.

DORABIAM NA BOKU

SZNUROWADŁA DO BUTÓW PO 1.5zł

SERVICE

TU DO NABYCIA BILETY MZK



STRATEGIA W PIŁCE NOŻNEJ

Bogdan Wiciński

PIŁKA NOŻNA, FUTBOL – zespołowa gra sportowa dla dwóch drużyn po 11 zawodników (w tym bramkarz), rozgrywana według określonych zasad na trawiastym boisku o wymiarach 45–90 m x 90–120 m. O zwycięstwie decyduje większa liczba zdobytych bramek (goli – wstrzeleń piłki o obwodzie 68–71 cm, masie 396–453 g do bramki o wysokości 2,44 m i szerokości 7,22 m). Mecze składają się z dwóch połów, po 45 minut każda. Piłka nożna wywodzi się z tradycyjnych angielskich zabaw ludowych. Pierwsze wzmianki o grze sięgają III wieku. Różne odmiany gry w piłkę nożną spopularyzowały się (XVIII, XIX w.) głównie wśród angielskiej młodzieży szkolnej. W 1855 roku powstał w Wielkiej Brytanii pierwszy klub piłkarski SHEFFIELD CLUB. W 1863 roku w Wielkiej Brytanii założono pierwszy związek piłkarski (Football Association), który ujednolicił przepisy gry. W 1904 roku powstała Międzynarodowa Federacja Piłki Nożnej (FIFA). Od 1900 roku piłka nożna jest dyscypliną olimpijską (wyjątek 1932 r.) a od roku 1930 rozgrywane są Mistrzostwa Świata – najważniejsze zawody w tej dyscyplinie sportu. W 1954 roku powstała Europejska Federacja Piłki Nożnej (UEFA), która od 1956 roku organizuje rozgrywki o Europejskie Puchary, a od 1960 roku Mistrzostwa Europy. Piłka nożna jest obecnie jednym z najpopularniejszych sportów na świecie, coraz więcej zwolenników uzyskuje kobieca piłka nożna oraz halowa piłka nożna rozgrywana po pięciu zawodników (organizuje się Mistrzostwa Świata w tych dyscyplinach).



W Polsce piłka nożna rozwija się od początku XX wieku. W 1903 roku powstał pierwszy klub piłkarski Czarni Lwów (pierwotnie Sława Lwów), w 1904 roku Pogoń Lwów, w 1909 roku Crakowia i Wisła Kraków. W 1911 roku utworzono w Galicji polski związek piłki nożnej, należący do austryjackiego związku. W 1919 roku powstał Polski Związek Piłki Nożnej (PZPN) obejmujący wszystkie tereny niepodległej Polski. Od roku 1021 organizowane są Mistrzostwa Polski. Dotychczas reprezentacja Polski pięciokrotnie startowała w finałach Mistrzostw Świata (1938, 1974 – 3 miejsce, 1978, 1982 – 3 miejsce, 1986) oraz siedmiokrotnie na igrzyskach olimpijskich, zdobywając mistrzostwo w 1972 roku i dwukrotnie wicemistrzostwo w 1976, 1992 roku.

Piłka na monitorze

Miliony ludzi na całym świecie kocha piłkę nożną. Fascynują się nią biedni i bogaci, czarni i biali. Na każdym kontynencie istnieją setki klubów, które zrzeszają gwiazdy wielkiego i mniejszego formatu. Fenomen piłki nożnej polega na olbrzymiej atrakcyjności rozgrywanych meczów, wido-

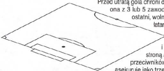
wiskowości oraz niesamowitych przeżyciach towarzyszących kibicowaniu ukochanej drużynie czy to przed szklanym ekranem czy bezpośrednio na stadionie. Nie dziwi więc fakt powstawania dziesiątek gier, które elektryzują ludzi równie silnie jak podczas oglądania meczów.

Pierwsze zręcznościowe gry piłkarskie ukazywały się już na komputerach ośmiobitowych. Charakteryzowały się jednak małym stopniem skomplikowania i niewielkim realizmem. Ulegały stopniowej ewolucji w miarę rozwoju technologii, pojawiania się na rynku pierwszych szesnastobitowych komputerów i konsol. Zlepki pikseli, które przypadkowo odbijały piłkę, zaczęły zastępować coraz staranniej wykonane postacie piłkarzy. Poziom realizmu zdecydowanie się podniósł. Zaowocowało to wprowadzeniem do gry wielu detali zmuszających do strategicznego myślenia. Przekonaliśmy się o tym, grając w KICK OFF, a później w SENSIBLE SOCCER. Stare sztuczki przestały przynosić pożądane efekty. Perfekcyjne wykonywanie podań i umiejętne zagrania nie wystarczyły już do odniesienia zwycięstwa. Gdyby tak mieć jeszcze jednego obrońcę, gdyby tak zagęścić środek pola, gdyby... – wszystko stałoby się prostsze. Kiedyś wystarczyło wybrać odpowiednią strategię gry i formację zawodników. Dziś, gdy piłki nożne są potężnie rozbudowanymi, zręcznościowymi symulacjami, możliwości mamy znacznie więcej. Najlepszym przykładem są ACTUA SOCCER, FIFA'97, STRIKER '96, KICK OFF '96 i wiele innych.

Piłka

Formacja

W meczu bierze udział jedenastu zawodników podstawowego składu i rezerwowi. Najważniejszy z nich to ten, który stoi między słupkami i broni dostępu do bramki, czyli bramkarz. We współczesnym futbolu jego dobra dyspozycja stanowi 35% sukcesu drużyny. Doskonale pamiętamy wyczyny Jana Tomaszewskiego, który w 1973 r. rewelacyjnie spisał się na Wembley, zapewniając Polakom zwycięski remis. Po meczu prasa pisała: „Tomaszewski zatrzymał Anglię", „Wspaniała postawa goalkeepera wyeliminowała Anglię z Mistrzostw Świata" itd. Nie inaczej sprawa się ma w przypadku gier. Kiedy gramy z równorzędnym partnerem, a nasz bramkarz nie jest w najlepszej dyspozycji, wystarczy jeden malutki błąd - jedna niepewna interwencja wystarczy aby zapomnieć o zwycięstwie. Co zrobić? Przede wszystkim należy zawsze wprowadzać do gry najlepszego, w pełni sprawnego bramkarza, doskonale radzącego sobie na przedpolu przy dośrodkowaniach i wysokich piłkach, w sytuacjach sam na sam oraz przy strzałach z daleka. Z tym problemem spotkałem się w niewielu grach, choć będzie się on coraz częściej pojawiał.



Przed utratą gola chroni drużynę również obrona. Zasadniczo składa się ona z 3 lub 5 zawodników. Najściślej współpracuje z bramkarzem ostatni, wolny obrońca, tzw. libero. Jego zadanie polega na łataniu dziur powstałych po innych obrońcach (szczególnie po błędach w przyjęciu piłki i po ograniu bocznego obrońcy przez napastnika) i tworzeniu liczebnej przewagi w konfrontacji ze stroną atakującą. Jeśli na twoją bramkę atakuje dwóch przeciwników, musi ich kryć dwóch obrońców, zaś libero asekuruje jako trzeci. Gdyby napastnikowi udało się ograć jednego z obrońców, wówczas miałby wolną drogę do bramki. Na straży stoi jednak ostatni obrońca, który na samym końcu sprzątnie odebrać mu piłkę. Z tej roli najlepiej w Polsce wywiązują się Tomasz Łapiński z Widzewa i Jacek Zieliński z Legii – nasi reprezentacyjni libero. Przed libero znajduje się na boisku tzw. stoper. Jego zadanie polega na pilnowaniu środkowego napastnika drużyny przeciwnej i czyszczeniu przedpola własnej bramki z dalekich zagrań przeciwnej drużyny. Z reguły trenerzy stawiają w to miejsce wysokiego i silnego chłopa. W mniemaniu selekcjonera reprezentacji Anglii, ideałem na tę pozycję jest Tony Adams, w Milanie funkcję tę spełnia Marcel Desailly. W akcjach zaczepnych vorstoperzy zamieniają się w defensywnych pomocników, tworząc w ten sposób liczebną przewagę. Zdarza się również, że i libero włącza się do akcji ofensywnych, jednak wykonuje to zdecydowanie rzadziej od pierwszego obrońcy. Najbardziej podobali mi się w ro-

li atakujących libero Franco Baresi i Youri Nikiforow ze Spartaka Moskwa, który w zeszłej edycji Champions League strzelił Legii na Łazienkowskiej zwycięską bramkę! W najlepszych gałach komputerowych, które do nazwisk przywiązują olbrzymią wagę, sprawdza się to w stu procentach!

Na skrzydłach grają dwaj skrzydłowi obrońcy. W obronie stają się oni „plastrami" dla napastników, zaś w akcjach ofensywnych stanowią o sile szybkiego ataku skrzydłem. W Polsce moim faworytem jest Marek Jóźwiak, zaś na zachodzie Paulo Maldini z Milano. Grając Milanem w FIFA'96, wyprowadzałem Maldinim sporo bardzo szybkich i udanych kontr, które z reguły kończyły się co najmniej celnym dośrodkowaniem na pole karne przeciwnika.

11 10 9
7
6 8
5
4 2
3
1

We współczesnej piłce nożnej większość gry toczy się na środkowej części boiska. Operują tu pomocnicy, tworzący drugą linię. Najważniejszy wśród pomocników jest środkowy – mózg drużyny, bowiem to właśnie do niego trafia większość piłek wyprowadzanych przez obrońców. Jest to logiczne, gdyż środkowy pomocnik ma najlepszy ogląd sytuacji i najlepszą pozycję do podania piłki do napastników lub rozciągnięcia gry. Ponieważ to właśnie on inicjuje większość ataków drużyny, musisz zwracać na niego największą uwagę. Ma tu zastosowanie następująca reguła: „Jeśli kiepsko gra środkowy pomocnik, to kiepsko gra cała drużyna, a napastnicy pozostają bezczynni". Przypatrzcie się uważnie roli Piotra Nowaka w naszej reprezentacji albo Andreasa Moelera w Burusji Dortmund lub reprezentacji Niemiec, a zrozumiecie, o co chodzi. W FIFA'96 najczęściej grałem Anglią, w której na środku pola bryluje Paul Ince lub wymienienie, nielubiany ostatnio, Paul Gascoigne. Gdy jeden nawalał, nie mogłem nic zdziałać.

W drugiej linii najczęściej gra się dwoma środkowymi pomocnikami, z których jeden pełni rolę wysuniętego, bardziej ofensywnego, niemal napastnika. Na skrzydłach za konstruowanie akcji zaczepnych odpowiedzialni są boczni pomocnicy. Cechami tych piłkarzy są żelazne płuca, szybkość i przebojowość. Na Euro '96 oraz podczas transmisji meczów z udziałem Liverpool w zdumienie wprowadzał mnie niesamowity Steve McManaman. Ten pan w każdej szanującej się grze komputerowej jest nie do zatrzymania na lewej stronie boiska.

Ostatnią formacją drużyny jest atak. Dobra postawa napastników to zdobyte bramki, bez których mecze nie miałyby sensu. Napastnikami zachwycają się wszyscy kibice, a co gorliwsi obwieszają sobie ściany plakatami przedstawiającymi najlepszych z nich. To właśnie napastnicy zgarniają największą kasę, to za nich bossowie klubów płacą najwięcej. Chyba najbardziej spektakularne w dziejach piłki nożnej było przejście Alana Shearera z Blackburn Rovers do Newcastle United za 26 milionów dolarów. W kolejce czeka Brazylijczyk Ronaldo, którego Barcelona nie chce puścić nawet za 20 milionów dolarów. Sumy z roku na rok będą się tylko powiększać. Skupmy się jednak na komputerowych symulacjach. Z reguły w meczu gra od 1 do 3 napastników. Ich liczba zależy od przyjętej przez trenera, czyli ciebie, strategii. Klasycznym, modelowym rozwiązaniem jest wystawienie trzech napastników. W środku pola operuje środkowy napastnik, którego polem działania są okolice przedpola i pola karnego. Ze względu na duże zagęszczenie na tej części boiska przez zawodników przeciwnika, trenerzy wystawiają na tę pozycję najlepszych techników. Alan Shearer w reprezentacji Anglii i Eric Cantona w Manchester United są tego najlepszym przykładem. Analogicznie, z prawej i lewej strony boiska operują skrzydłowi napastnicy. Ponieważ polem działania tych zawodników jest skrzydło boiska, wymaga się od nich olbrzymiej szybkości, przebojowości i techniki użytkowej. W porównaniu ze środkowym skrzydłowy napastnik ma możliwość pociągnięcia akcji skrzydłem lub ścięcia do środka boiska w kierunku bramki. Środkowy napastnik może się poruszać jedynie w linii prostej.

Tak mniej więcej, w telegraficznym skrócie, wygląda klasyczna jedenastka. Pora więc skupić się nad wariantami ustawienia piłkarzy na boisku, czyli nad formacjami. Naczelną zasadą w piłce nożnej jest nie dać sobie strzelić bramki, dlatego w pierwszej kolejności ustawia się obronę. Potem przechodzimy do skompletowania linii pomocy, zaś na samym końcu ataku. NIGDY NIE RÓB NA ODWRÓT!

Gdy równy gra z równym

Ponieważ twój przeciwnik posiada takie same walory co ty, postaraj się znaleźć u niego choćiaż jeden słaby punkt, aby go potem wykorzystać. Powiedzmy, że partner uwielbia grać długą piłką, wyprowadzoną od obrony bezpośrednio do napastnika. W tym momencie możesz darować sobie zagęszczanie środka boiska i cofnąć pomocników do obrony, aby stworzyli tam przewagę liczebną. Z drugiej strony, pozostawienie w środku pola pomocników umożliwi ci długie i spokojne rozgrywanie piłki, czego twój przeciwnik nie będzie lubił. Tak więc, grając z równym przeciwnikiem, polecam skorzystanie z następujących formacji: 5–3–2, 4–4–2 lub 4–3–3. Formacja 5–3–2 jest bardziej defensywna i skuteczna w obronie przy dużej liczbie zagrań w okolice twojego pola karnego. Formacja 4–4–2 przenosi ciężar gry na środek boiska, odciąża obronę i zmniejsza prawdopodobieństwo zdobycia przez przeciwnika przypadkowej bramki. Przy formacji 4–3–3 nastawiasz się na atak. Musisz jednak pamiętać, że grozi ci szybka kontra, a w środku pola przeciwnikowi łatwiej będzie rozegrać piłkę.

Piłka

Gdy przeciwnik jest lepszy

W tym wariancie nie ma szans na prowadzenie równej i otwartej gry. Konieczne staje się ZABEZPIECZENIE TYŁÓW. Powtarzam się, ale w tym przypadku ma to naprawdę wielkie znaczenie! Jedyną szansą dla ciebie jest umiejętna obrona i szybkie kontry, poparte od czasu do czasu dalekim wrzuceniem piłki na wysuniętego napastnika. Odradzam grę dwoma napastnikami, chyba że przeciwnik okaże się nieskuteczny. Wówczas należy szukać szansy w ataku pozycyjnym. Przy grze defensywnej oraz słabych umiejętnościach własnych i drużyny dobrze jest grać na tzw. stałe fragmenty gry. Przypadkowy faul przeciwnika lub dośrodkowanie z jedynego rzutu rożnego bardzo często kończy się bramką. Drugą czynnością, która sprawdza się w grze z silniejszym przeciwnikiem, jest konieczność zagęszczenia środka pola, co utrudni swobodne rozgrywanie piłki. Taktyka ta jest szczególnie skuteczna, gdy gramy z komputerem lub wielbicielem sztuczek technicznych, kiwek i zagrań z pierwszej piłki. Twarda i skuteczna gra w środku pola eliminuje większość tego typu zagrań. W tym przypadku polecam formacje: 6–3–1, 5–3–2, 5–4–1, 4–5–1. Formacja 6–3–1 służy do obrony totalnej. Jeden napastnik powinien być wysunięty daleko do przodu. Idealnie nadają się do tego napastnicy pokroju Alana Shearera. Formacja 5–4–1 jest także skrajnie defensywna, choć przesunięcie jednego zawodnika do przodu zwiększa siłę drugiej linii we wspomaganiu wysuniętego napastnika. Przy ustawieniu 4–5–1 pięcioosobowa druga linia stanowi mur nie do przejścia.

Gdy ty jesteś lepszy

Niby banalne – jesteś lepszy, więc o co chodzi? To prawda, ale nie do końca. Zdarza się, iż komputer potrafi rozegrać fenomenalny mecz nawet słabszą drużyną, huknąć na początku dwa gole i zamurować bramkę. Wtedy musisz odrabiać straty, odkryć się i narazić na kontry. W miarę upływu czasu będziesz się stawał coraz bardziej nerwowy, a precyzję zastąpi chaos. Rada na to jest prosta. Musisz uważać od samego początku. Pamiętaj – NIGDY NIE LEKCEWAŻ ŻADNEJ DRUŻYNY (chyba, że grasz w kiepską gałę)! Widząc słabsze parametry przeciwnej drużyny, nie możesz pozwolić sobie na ofensywną grę kilkoma napastnikami od początku meczu. Naturalnie, po strzeleniu worka bramek śmielsze ataki są wskazane, bo w końcu bramki w piłce nożnej są najważniejsze.

Mecz proponuję rozpocząć w jednym z następujących ustawień: 4–4–2, 4–3–3, 3–4–3, 3–5–2. Formacje 4–4–2 i 4–3–3 są już wam doskonale znane. Dodam tylko, że pozwalają one z większą rezerwą podejść do przeciwnika, który, jak powiedziałem, może być nieobliczalny. Grając ty-

mi formacjami, pozostawiasz sobie duży wybór wariantów ataku. Bez problemu powinien ci wychodzić atak pozycyjny, gra z kontry czy głębokie zagrania na połowę przeciwnika. Przy rozmieszczeniu zawodników na boisku w szyku 3–4–3 od razu rzucają się w oczy zachowane proporcje w ataku i w obronie. Swoista równowaga i harmonia tego ustawienia jest złudna, ponieważ tylko atak jest bardzo silny. Trzej obrońcy raczej na pewno nie poradzą sobie przy kontrze wyprowadzonej przez dwóch, trzech przeciwników. Nie polecam tej formacji na początku meczu, w przeciwieństwie do 3–5–2, która, pomimo ofensywnego charakteru, uniemożliwia płynne ataki przeciwnika w środku pola. Wielu moich kumpli stosowało to ustawienie, ale szybko ich z tego wyleczyłem długimi podaniami do linii napadu, omijającymi pomoc. Duet Shearer i Sheringham rozwalał obronę w drobny mak.

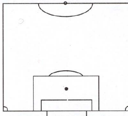
Moje rozważania dotyczące formacji mogą wam trochę namieszać w głowach. Nie martwcie się. Wszystko sprawdziłem. To naprawdę działa. Może nie w każdej grze, ale w większości nowych.

Strategia

Celowo opisałem najpierw formacje, gdyż bez ich znajomości nie da się zagłębić tematu strategii. Niedawno reprezentacja Polski pokonała Mołdawię, a na wiosnę naszym chłopcom przyjdzie się zmierzyć z Włochami. Na tych i wielu innych przykładach przeanalizujemy strategiczną stronę futbolu. Strategia sama w sobie nie ma najmniejszego znaczenia, jeśli nie jest poparta odpowiednim ustawieniem zawodników na boisku. Podobnie sprawa ma się z formacją, która bez odpowiedniej taktyki nie ma sensu.

Taktyka defensywna

Największe znaczenie we współczesnym futbolu ma taktyka defensywna. W grach jej znaczenie jest marginalne, bowiem traci się na atrakcyjności meczów. Polega ona na zabezpieczaniu własnej bramki i nie dopuszczaniu przeciwnika do przeprowadzenia skutecznej akcji. Ewentualne ataki z twojej strony są wynikiem błędu przeciwnika, więc wyprowadzane są z kontry dwoma, góra trzema zawodnikami. Zastosowanie strategii defensywnej ma sens wówczas, gdy przeciwnik przewyższa nas pod każdym względem lub osiągamy korzystny wynik, który chcemy utrzymać do końca spotkania, albo też w przypadku rozgrywania dwumeczu systemem pucharowym przy wyraźnej przewadze bramkowej, osiągniętej w pierwszym spotkaniu. W przypadku taktyki defensywnej, cel uświęca środki. Liczy się tylko wynik końcowy. O ile sędzia na to pozwala, należy wszelkimi możliwymi sposobami nie dopuszczać napastników przeciwnika do szaleństw w okolicach naszego pola karnego. Najlepiej wyeliminować z gry najgroźniejszego piłkarza przeciwnika przy pomocy serii brutalnych fauli. Niestety, grozi to czerwonymi kartkami i zarazem osłabieniem własnej drużyny. Polecam więc najpierw sprawdzić reakcję sędziego, a dopiero później zabrać się do „ostrej" roboty. Innym sposobem jest wybicie przeciwnika z rytmu przeprowadzania płynnych akcji. Najlepiej faulować, wybijać piłkę na auty i jak najdłużej bawić się nią z dala od własnej bramki. Można też osłabiać żywego przeciwnika (kolegę), bawiąc się jego kosztem. Mam tu na myśli ośmieszające zagrania oraz rozpraszanie uwagi (opowiadanie dowcipów,



Piłka

puszczanie bąków itp.). Ponieważ przeciwnik dysponujący przytłaczającą przewagą przeważnie rozgrywa piłkę w środku pola, skoncentruj tam jak najwięcej swoich zawodników. Gdy kolega się skapuje i stwierdzi, że należałoby uskrzydlić ataki, nie dopuść do dośrodkowań z narożników boiska, bowiem to one stanowią najniebezpieczniejszą broń w obronie. Podania ze skrzydła w kierunku środka pola w większości wypadków okażą się nieskuteczne, bo czyhają tam twoi obrońcy i pomocnicy. Większość gier ma już możliwość zdefiniowania strategii i ustawienia, więc jeśli to umiejętnie wykorzystasz, wygraną masz w kieszeni.

Taktyka ofensywna

To moja ulubiona taktyka, podobnie jak większości graczy. Polega ona na ciągłym ataku i dążeniu do strzelenia jak największej liczby bramek. Efektem tej strategii są bardzo widowiskowe mecze, obfitujące w wiele spięć podbramkowych, fenomenalne rajdy i dziesiątki strzałów. Idea ciągłego ataku wydaje się banalna, ale według mnie, należałoby ją nieco rozwinąć, gdyż istnieje kilka wariantów taktyki ofensywnej. Klasyczne są ataki na hura, polegające na wykopywaniu piłki „byle dalej od własnej bramki". Przy kiepskich umiejętnościach graczy można tak od biedy strzelić kilka bramek. Po opanowaniu obsługi gry apetyt wzrasta, chcesz grać nie tylko skutecznie, ale i efektownie. Najbardziej efektowne są sztuczki techniczne, podania piętką, zagrania z klepy, przyjęcie piłki na klatę, rowerki, przewrotki itd. Niestety, to co efektowne, nie zawsze bywa efektywne. Zasadniczo, techniczne zabawy wymagają wielu zawodników w szeregach ofensywnych, skupionych na małej przestrzeni. Idealnym miejscem jest środek pola, ze wskazaniem na połowę przeciwnika. Najlepiej grać co najmniej trzema pomocnikami i trzema napastnikami, którym idealnie odpowiada gra krótkimi podaniami wyprowadzanymi od linii obrony, poprzez pomoc do ataku. Grając trzema napastnikami, dobrze jest dużo strzelać z daleka, bo ewentualne, sparowane przez bramkarza strzały mają szansę stać się łatwym łupem twoich napastników. Do częstego rozciągania gry wystarczą trzej napastnicy, zwłaszcza gdy kończysz akcje dośrodkowaniem na pole karne. Po dośrodkowaniu na polu karnym powinien królować środkowy napastnik, a akcje powinien zamykać skrzydłowy. Nie radzę grać więcej niż trzema napastnikami. Z doświadczenia wiem, że piłkarze zaczynają sobie wzajemnie przeszkadzać, a własna bramka pozostaje bez obrony. Napastnicy zaczynają sobie przeszkadzać już podczas „mieszania" na przedpolu pola karnego i przy ewentualnej próbie strzału z dystansu. Wówczas piłka zamiast wpaść do bramki, trafia w plecy własnego napastnika.

Mam nadzieję, że te kilka słów zachęci was do strategicznego rozgrywania meczów. Słowa: „strategiczny", „taktyczny" coraz częściej zaczynają pojawiać się w grach sportowych, a zwłaszcza w piłkach nożnych. Dlatego większość podanych tu informacji już w najbliższej przyszłości zyska na znaczeniu. Najlepszym dowodem niech będzie FIFA'97 – kompendium piłki nożnej dla każdego.

TIPS'N'TRICKS

Rubryka Tipsów jest z nami od pierwszego numeru SECRET SERVICE. Powstaje właśnie dzięki waszym wysiłkom w odnajdywaniu kruczków i sztuczek zaszytych w najróżniejszych grach. Kody do leveli, hasła odblokowujące nowe bronie, kody na nieśmiertelność, lokalizacje tajnych przejść i ukrytych pomieszczeń, a także sposoby jak wykiwać algorytmy używane przez komputer – wszystko to znajdziecie właśnie w Tipsach.

Zbiór zawarty w KOMPENDIUM... 2 podsumowuje cały rok 1996, czyli numery od 33 do 42. Cały czas aktywna jest też rubryka Tipsów w SECRET SERVICE, do której zapraszać chyba nie trzeba.



rys. Jarosław Koryś

ACES OF THE DEEP
PC

■ Jeśli zablokuje się kompresja czasu – naciśnij ENTER, a wszystko wróci do normy.

ADDAMS ADVENTURE 3
Atari

■ W południowej części budynku należy popstrykać w guziczki siedząc na krześle. Otrzymasz zdjęcie, które pokazać trzeba do kamery – otworzą się drzwi.

ALADDIN
PC

■ Gdy skaczesz po wielbłądzie, wypluwa on coś w rodzaju jabłek, które zabijają gostków przed nim. Na planszy RUG RIDE dżin pokazuje ręką gdzie lecieć (góra/dół). Gdy pojawią się znaki zapytania (?) leć dołem, a nie rozbijesz się.

ALIEN 3
Amiga

■ Wybierz HARD i 6 kredytów. Podczas gry naciśnij Spację + N – następny poziom.

ALIEN TRILOGY
PlayStation

■ Przeskakiwanie poziomów: w menu PASSWORDS wpisać kod GOLVI... (w miejsce kropek wstawić numer poziomu) i rozpocząć grę; polecam ostatni level z królową Obcych – extra!

■ Kody do interesujących poziomów. Kolonia na LV426: NLBBBBBBQ3NV9TLJ, BBBJL-BBMBBDDJBBB, JBBBBBBBH-7NV1BBM, QVBSQBBCB3H-G9G3B, QVBJJBBBT7NV9L3Z – Queen, KLBMBBLGCGHZ9GVB. Fiorina: QVBFJBBBY3NV9R31, QGBNNBLGB3JG9GLB, SBBQVBFGWZNVGT31, BVBRQBLG-CGL09GVD, SGBP3BDTG3-NVSJ39, QVBLXBBCCGNC9F3F, W3BJ3BFGKBNVSLV9 – Queen, QVBPNBLCCGNW9DBH. Statek Obcych: 4GBN1BFGLZNV9HB8, QVBSVBLLB7QK9CVJ, XGBBBBFG87NV9D38, P3BQVBBLBZRF9BLL, QVBQVBCSJZNV5M4K – Queen, QVBHVBLDBGWH9GBC.




rys. Zajcew

ALFRED CHICKEN
Amiga

■ W pierwszym levelu wejdź do pierwszych drzwi (czerwonych). Zaraz po lewej stronie stoi odskocznia. Skocz na nią i odbijaj się, aż Alfred walnie głową w ukrytą platformę z czerwonymi drzwiami. Wejdź w nie i pędź na górę do czerwonych drzwi. Będziesz w WARP ROOM, gdzie będziesz mógł sobie wybrać numer levelu, od którego chcesz zacząć (tylko od 2 do 5).

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT
CD32

■ Na drugim poziomie CIVILIAN FACILITY znajduje się tajny portal TEAM 17. Aby do niego wejść skorzystaj z INTEX'a, używając opcję INFOBASE. Na tym samym poziomie, wchodząc na kibel w lewym górnym rogu planszy przeniesiesz się do tajnej sali z mnóstwem kasy.

ALIEN BREED 3D
Amiga

■ Kody. Level 2 – STORAGE BAY: AMMFAMENPHFNF-FFF, lub KOMHBJFNPNPN-FFF (lepszy). Level 3 – SEWER NETWORK: GAMEACFPPFNNFFFF lub MAOGEHEPFFPFFFFF lub MKOGFGFLNPPNFFFF (najlepszy). Level 4 – THE COURTYARD: KPKOBKPLPFNNFFFF.

■ Wpisz: KLKOAEPLLLLB-NFBJ – zaczniesz od pierwszej planszy ze wszystkimi broniami. W dowolnym kodzie można zamienić cztery ostatnie znaki na AABO, jeśli masz wyrzutnię rakiet, będziesz miał rakiet na full.

■ W kodach ważne jest tylko osiem pierwszych liter. Pozostałe odpowiadają za ilość energii, amunicji itp. Najlepiej więc wpisać je tak: 1) IMOFFNEJLLLLLLLL, 2) OKGGEDELLLLLLLLL, 3) AHPMBPHOLLLLLLLL, 5) NBNAIFGLLLLLLLLL, 6) IAFMNDHOLLLLLLLL, 7) PPKKJLOLLLLLLLLL.

ALIEN SOLDIER
Sega Megadrive

■ Na początku byle której planszy lub bazy wduś START i trzy razy

prawo – efektem będzie spowolnienie gry. 2) Aby zobaczyć demko przed 9 bazą musisz do jednej broni gromadzić wszystkie naboje. 3) Ostatnią bazę pokonasz gdy będziesz odbijał ogniste pociski (2 x B), wystarczy pięć. 4) Po zabiciu każdego wroga weź pozostałe po nim brylanty.

ALONE IN THE DARK 2 — PC

■ W czasie walki jeśli możesz to stań za progiem drzwi tak by przeciwnik był z drugiej strony i grzmoć w niego czym popadnie nie strzelaj (stracisz tylko amunicję). Frajer będzie chciał przejść przez drzwi, a ty go młóć. Wygrana na 95%. Jeśli jesteś nie uzbrojony na otwartym terenie, a strzela do ciebie jakiś palant, to podbiegnij do niego zakosami i stań z nim twarzą w twarz. Jego pociski będą lecieć za ciebie, a ty walnij go z czachy, podbiegnij znów i tak w kółko.

■ Jeśli chcesz ominąć ogród, na początku gry zabij wszystkich trzech facetów. Nie przesuwając kotwicy idź do końca ścieżki. Tam skręć w lewo. Nie zwracaj uwagi na strzelających do ciebie tylko biegnij. Zobaczysz szarą cegiełkę. Wejdź na nią i już jesteś w piwnicy.

AMAR STORY — Game Boy

■ Kody: 1) LISUEURO, 2) NINTENDO, 3) ROBSONIS, 4) OUTRUN ST.

ANTARCTIC — Pegasus

■ Kolorowa chorągiewka sprawi, że będziesz mógł przez chwilę latać.

ARABIAN NIGHTS — Amiga

■ Po wpisaniu na ekranie startowym SIMEON, prócz klawiszy (prawdopodobnie znanych): F1 – power sword, F10 – screen format, ESC – utrata życia, H – spowolnienie gry, TAB – następny level, „+" i „–" muzyka głośno/cicho i E, I, D, F – język. Działa też klawisz G – przenosi on do walki z bossem (na levelach, na których jest)

ARCTIC ANTICS — C-64

■ Gdy grasz z komputerem, znajdź właz z rakietą i powycinaj piłą przeręble. Kiedy komputer przyjdzie ze wszystkimi przedmiotami i będzie chciał się dostać do rakiety, wpadnie do pułapki i zamarznie.

AQUANOID — PC

■ Kody: 2) INVASION ON THE DISCS, 3) LIVING IN A BOX.

BATTLE ISLE 2 — PC

■ Na początek drobne uzupełnienie. W opisie z SS'19 zabrakło wzmianki o samolocie Thunder FX. Jest to myśliwiec latający podobnie jak Ghost, Uhur i Stormbringer na dużych wysokościach. Jest wyposażony w działka i rakiety powietrze-powietrze zdolne razić obce samoloty przez dwa pola. Może lecieć, strzelać i znowu lecieć, jest więc podniebnym odpowiednikiem Buggy'ego.

BATTLE TOADS — Nintendo

■ W trzecim levelu, gdy omijasz betonowe ściany, minąwszy piątą włącz i wyłącz pauzę (klawisz START) – odnowią ci się życia.

BATTLETECH — Sega MegaDrive

■ Kody: 2) STJNNN, 3) GRBCHV, 4) BBYLND, 5) BMB-RMN.

BATMAN FOREVER — PC

■ Bumerang: dół, przód, B (szybko); Hak: dół, przód, B (wolniej). Kiedy jesteś w pierwszym etapie (bank) i chcesz sobie dopełnić energię, a w pobliżu nie ma apteczki, uderzaj hakiem w podłużne lampy. Nieraz wypadają z nich apteczki.

BATMAN – JOKER'S RETURN — Sega Megadrive

■ 1) 6020, 2) 8766, 3) 6061, 4) 1880, 5) 1168, 6) 0021, 7) 1004.

BEAVIS AND BUTTHEAD — Sega Megadrive

■ Kody: 2) fuhli, 4) Vz6Qb, 6) AMnGC, 8) iP2qe, 10) Js2N+, 12) fDTR!, 14) SRhdk, 16) 4368E, 18) QPOWK, 20) Mp2yH, 22) Xy7LQ.

BETRAYAL AT KRONDOR — PC

■ Jeżeli potrzebujesz czegoś do skończenia rozdziału, to wejdź do ekranu mapy i przytrzymaj klawisze: ALT, prawy SHIFT i # na trzy sekundy. Pojawi się kufer, który otwierają następujące kody: CHAPTER 1: 6478, CHAPTER 2: 9216, CHAPTER 3: 7702.

■ Gdy znajdziesz skrzynię, zapisz sobie dowolny fragment zagadki, a następnie edytorem obejrzyj plik krondor.001. Wystarczy odszukać (F7) zapisany przez ciebie fragment zagadki.

BILLS TOMATO GAME — Amiga

■ Na pierwszym etapie, gdy wskakujesz na gałęzie drzewa, trzymanie obu przycisków myszy pozwala ci skakać wyżej.

BIG SEA — Amiga

■ Można załadować wojska w mieście NUOMIS, mając okręty wojenne w innym mieście. Można polecieć do tego miasta smokiem. To znaczna oszczędność czasu i pieniędzy.

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE — Game Boy

■ Światy: 2) 555-4239, 3) 555-6767, 4) 555-8942, 5) 555-4118, 6) 555-8471, 7) 555-2989, 8) 555-6737, 9) 555-6429, 10) 555-1881.



rys. Zbyszek Darzynkiewicz

Tipsy

BLASTER FIGHTER 5
Pegasus

■ Wszystkie ciosy specjalne otrzymasz naciskając A i B. Np. RYU: A + B – pocisk, (A + B) dół – tornado, dół, bok, A + B – uderzenie pięścią z wyskoku.

BLOB
Amiga

■ Kody: 1) EASY, 2) TWIN, 3) HYPO.

BLUE LIGHTING
Lynx

■ Kody do misji: 2) PLAN, 3) ALFA, 4) BELL, 5) NINE, 6) LOCK, 7) HAND, 8) FLEA, 9) LIFE.

BRUCE LEE
Amstrad

■ Po rozpoczęciu gry idź do trzeciej planszy, następnie połóż się w prawym dolnym rogu i jesteś poza planszą.

BOULDER DASH
Nintendo

■ Kody do poziomów: 06) 752053, 07) 423480, 08) 457-397, 09) 432579. W planszy 1-4 uwolnij motyla i walnij go kamieniem to posypią się kryształy.

BUBBA'N'STIX
Amiga

■ W drugim levelu wchodź tak długo do więzienia aż znajdziesz się z gostkiem na jednym kółku. Jeśli go złapiesz, trafisz do BONUS LEVEL. W levelu czwartym płyń do oporu w lewo, a potem podskocz (wciąż trzymając lewo) – fałszywa ściana. Druga fałszywa ściana jest nad gostkiem z żarówką na głowie. Podskocz na platformę. Są tam dwie ściany pokryte kolcami. Wskocz na prawą. W levelu piątym zaczekaj aż człowiek z lizakiem i parasolem się zatrzyma. Wskocz na niego i uderz pędzlem w kamerę. Gdy błyśnie i zniknie z niej oko, dalej będą pojawiały się platformy dla bonusów.

Sega Megadrive

■ W czasie gry wduś A + B + C + START – niespodzianka.

BUBBLE-BOUBLE
Game Boy

■ Kod do 31 planszy dający dodatkowe życie: BLB1.

BUBSY
Jaguar

■ Kody do leveli: 2) 392652, 3) 458227, 4) 958936, 5) 739294, 6) 184792, 7) 812615, 8) 781367, 9) 126712, 10) 236721, 11) 673167, 12) 792323, 13) 672328, 14) 782389, 15) 672345.

BUGS BUNNY CRAZY
Game Boy

■ Kody: 2) GAME, 3) SHIP, 4) RACE, 5) WORD, 6) SHOP, 7) SIZE, 8) QUIZ, 9) DOLL, 10) DATE, 11) ZOOM, 12) DISK, 13) GOLD, 14) ZERO, 15) FIRE, 16) ROOT, 17) READ, 18) TAPE, 19) UNIT, 20) SONG, 21) TYRE, 22) LOVE, 23) NOTE.

rys. Jacek Stadler





BUGS BUNNY 2
Game Boy

■ Kody: 1) TEST, 2) GAME, 3) SHIP, 4) RACE, 5) WORD. BWRAI FIGHTER DELUXE. Kody: 1) RWSM, 2) HGKM, 3) CPFG, 4) FRSM, 5) DKLF.

CASTLEVANIA 2
Game Boy

■ 1) serce, serce, kula, kula, 2) serce, kula, świeca, 3) kula, serce, świeca, serce, 4) 4 x serce.

CHAMPIONSHIP MANAGER
Amiga

■ Gdy zostaniesz poproszony o wybór swojego charakteru, wybierz ARROGANT i wpisz się jako MR. BULAGA. Dostaniesz 30.000.000 kasy.

CHAOS ENGINE
Amiga

■ Kody: 2. K#SVX7VBBYK, 3. 086SPK2HP1PN, 4. DS6-LZ0GC-DCTP. Kody na 30 żyć: 2. #P0BK4SNVHP2, 3. G7#BKW-FZBJ#W, 4. 51TD-4M9JGMGT.

CHOPLIFTER
Game Boy

■ Kody: 1-2. SKYHPRR, 1-3. LKYBYSS, 2-1. CHPLFTR, 2-2. BYMSFWR, 2-3. RGHTHND, 3-1. GDGMPLY, 3-2. TRYHRDR, 3-3. SPRYSKS, 4-1. CMPTRWZ, 4-2. CHPYBYS, 4-3. VRYHPPY, 5-1. GMBYQZD, 5-2. LULYTYZ, 5-3. GDDYGMZ.

CIVILIZATION
Amiga

Aby przyspieszyć początkową sekwencję należy natychmiast po rozpoczęciu „dziesięciominutówki" wyjąć ze stacji dysk i chwilę poczekać. Ekran powinien zwariować, a po jakichś trzech minutach ukaże się napis proszący o czwarty dysk. Niestety nie w każdej wersji działa.

COLONY
Atari XL/XE

■ Na wyprawy wysyłaj jednego naukowca i jednego robotnika, to nikt nie zginie. Roboty są ekonomiczne, bo nie potrzebują żarcia i mieszkań.

COLONIZATION
PC

■ Poszukaj źródła młodości położonego blisko miast Azteków. Jeśli je znajdziesz, będziesz mógł wybrać sobie kilku emigrantów z Europy.

Amiga

■ Gdy zakładasz kolonię, wpisz jej nazwę jako CHARLOTT. Będziesz miał 50000 sztabek złota i całą mapę. Będziesz mógł też szperać w koloniach wroga.

■ Pierwsze miasto nazwij CHARLOTTE, a dostaniesz 51000 sztuk złota.

COLORADO
PC

■ Wciśnięcie po kolei klawiszy F1-F10 daje wieczne życie.

COMIX ZONE
Sega MegaDrive

■ W czasie gry przytrzymaj 5 sek. A – Sketch wyrwie kawałek komiksu i zrobi samolocik, który zabija przeciwnika. Podejdź do zielonego mutanta i wduś -> i A na joypadzie (5 sek.) – mutant zmieni się w człowieka.

COMMAND & CONQUER
PC

■ Większość misji możesz przejść w prosty sposób: najpierw zabuduj wroga murem (komputer nie zniszczy zabudowy, a ty w tym czasie możesz się spokojnie rozwinąć), następnie zniszcz wieżyczki wroga z broni dalekiego zasięgu, otocz jego bazę, pozbądź się muru i dokonaj rzezi.

■ Wciskając CTRL możesz celować we własnych żołnierzy. Bazę wroga warto (jeśli możliwe) zachodzić od tyłu.

■ Jeśli umiejętnie obstawisz kombajn wroga Stealth Tank'ami, komputer nie wykryje ich i da się zagłodzić. Obelisk Guard Towers sprawnie eliminują wrogie AGT (Advanced Guard Towers). Wystarczy pociągnąć murek do bram GDI i postawić OGT jedno pole poza zasięgiem AGT.

■ Niektóre budynki dostępne są tylko dla jednej ze stron, ale wystarczy zająć CONSTRUCTION YARD przeciwnika i będziesz mógł majstrować budowle dostępne do tej pory tylko dla przeciwnika. To samo odnosi się do fabryk i jednostek.

■ Tips dla GDI. Zamiast długotrwałych walk lepszy jest szybki desant w bazie przeciwnika: wjeżdasz mu do bazy dwoma HUM-VEE (przeznaczonymi na odstrzał) i transporterem (APC) z inżynierami. Nimi zajmij CONSTRUCTION YARD i wszystkie fabryki (zarówno broni jak i Tiberium). Przeciwnik jest skończony. Wystarczy go wybić.

■ Gdy masz kilka fabryk i chcesz by wybrana z nich produkowała jednostki, oznacz ją jako PRIMARY BUILDING.

■ Klawiszologia: G – Guard Area, H – Centrowanie na twoim CONSTRUCTION YARD, HOME – Centrowanie na oznaczonej jednostce, N – Centrowanie na następnej jednostce, R – Gdy coś źle poszło, zacznij misję od początku, TAB – SIDE BAR on/off, CTRL + F7 (lub F8, F9, F10) – gra zapamiętuje dany ekran. Potem wciskasz jeden z klawiszy funkcyjnych (od F7 do F10) i obraz przenosi się na zapamiętany teren. CTRL + jeden z klawiszy 0 do 9 – gra zapamiętuje aktualnie oznaczoną jednostkę. Bardzo przydatne, bo normalnie nie można oznaczyć jednostek w powietrzu.

COOL SPOT
Amiga

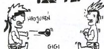
■ Kody, które można wpisać w trakcie gry: ZX04690907 – nieskończone zdrowie, ZX-04690709 – nieskończone życia, ZX0467093A – nieskończony czas.

COSMO'S COMIC ADVENTURE
PC

■ W czasie gry naciśnij TAB+F-12+DELETE. Potem działają kombinacje: F10+W – wybór poziomu, F10+G – nieśmiertelność. Poeksperymentuj z kombinacjami F10 plus litera.

COVER GIRL STRIP POKER
C-64

■ Podpisz się jako MACHO i naciśnij spację. Potem podbijaj stawkę do 999, nie trzeba wymieniać kart. Natomiast jeżeli pojawi się tekst I WIN, to i tak pieniądze idą na twoje konto.



COVER GIRL POKER
Amiga

■ Kod brzmi DANCEOF-THE0SEVENEVILS.

CRAZY CASTLE
Game Boy

■ Kod do ostatniej planszy: GIFT.

CREATURES 2
C-64

■ Na planszy TORTURE SCREEN 3 po zrzuceniu kamienia na głowę stworka, zeskocz na najniższą platformę i udaj się szybko w prawo. Znajdziesz się na ukrytej planszy.



CRUSADER: NO REMORSE
PC

■ W czasie gry wpisz JASSICA16 i teraz F10 – wszystkie bronie, F10 + CTRL – max energii.

CRYSTALS OF ARBOREA
Amiga

■ Wybierz yavela i kliknij na ikonie butelki. Teraz prócz CTRL + V – max. sił i umiejętności jest też CTRL + G – wszystkie geny i infrawizja.

CURSE OF SHERWOOD
C-64

■ Wilkołaka zabija SILVER DAGGER. W domku daj czarownicy to co zostało z wilkołaka i lusterko, które otrzymuje się po zabiciu baby z dzieckiem. Sakwa od smoka jest dla dziadka w domku (dostaniesz mapę bagien). Krąg grzybów teleportuje.

CYTADELA
Amiga

■ Na pierwszej planszy, gdy wyjdziesz z pierwszego pomieszczenia, po prawej stronie będzie na ścianie przycisk. Naciśnij go (spacje). Przed sobą zobaczysz teleport. Wejdź w niego. Przeteleportujesz się do pomieszczenia pełnego potworów. W nim znajdź drzwi i wejdź w nie. Będzie tam karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet, amunicja i teleport.

DANGEROUS DAVE
PC

■ WARP ZONE są w levelach 5, 8, 9, 10. Aby do nich dojść trzeba wyskoczyć poza ekran i iść w lewo.

DARK FORCES
PC

■ Sposób na odpalenie gry z jedynie 4 MB RAM (gra normalnie wymaga 8 MB). Całą grę należy przerzucić na dysk twardy, na którym po tej operacji musi zostać min. 8 MB wolnego miejsca. Teraz: 1) na początku pliku AUTOEXEC.BAT należy dopisać SET DOS4GWM= VIRTUALSIZE#7300 SWAPINC#0 SWAPNAME#%1VIRTMEM.SWP, 2) Należy ze wszystkich plików gry usunąć atrybut Read-Only przez napisanie komendy ATTRIB -R *.*, 3) Skonfigurować grę, 4) Zbootować system (np. CTRL-ALT-DEL), 5) Teraz można odpalić grę przez DARK.EXE.

DARK SUN 2
PC

■ Jeśli znalazłeś się w jednym z dwóch portali zagadek oto rozwiązanie: – w portalu z papugą należy zebrać wszystkie przedmioty (nie zapomnij o pelerynie pod kijem), zbić jedną statuetkę, zastąpić ją drugą i ułożyć wszystko tak jak widać to w lustrze; – w portalu z alchemikiem, ułóż napoje w nastepującej kolejności: BAYA LEAF, ERDLU BLOOD, RANDAR, HERVELIAN, BARTINI, GARVINALIA, SET HULI OIL.

DATER
C-64

■ SHIFT+W – specjalne CHEAT MENU: 1 – nieograniczona liczba istnień, 2 – nieograniczona ilość czasu, 3 – wybór levelu startowego, 4 – bez zderzeń kulki w grze.

■ Na planszy tytułowej naciśnij W i SHIFT. Twym oczom ukaże się CHEAT MENU.

DESERT STRIKE
Amiga

■ Kody: 2. EQOHHJV, 3. WLOKBEQ, 4. ETBVTRX, 5. IIKSSJH.

DESTRUCTION DERBY
PlayStation

■ Wpisać podane kody zamiast imienia zawodnika: Ukryta sceneria: REFLECT!; Nieśmiertelność: !DAMAGE!; Wybór liczby zawodników: NPLAYERS

DIGGERS
CD32

■ Gdy dokopiesz się do konkurencji, rozstaw w ich kopalni kilka lasek dynamitu. Gdy przeciwnik podniesie jedną, możesz go nieźle rozerwać. Gdy kradniesz jakiś sprzęt, rób to gdy dana maszyna jest włączona.

■ Dojdź do kopalni wroga i znajdź wejście, przez które wchodzą kopacze. Następnie, najlepiej przy pomocy wiertacza wykop pionowy szyb, im dłuższy tym lepszy. Gdy kopacze będą chcieli wejść do kopalni, trochę sobie polecą (ouch!).

DINO PARK TYCOON
PC

■ Gdy chcesz trochę zarobić, kup najtańszego dinozaura w „wylęgarni", a potem wystaw go na licytację. Gdy będą licytować twojego dinozaura, klikaj na ikonę wiadomości o cenach dinozaurów. Za każdym razem cena twojego dinozaura będzie wzrastać. Działa też na zwierzakach komputera.

DJ. BOY
Nintendo

■ Jak kojfniesz i pojawią się napisy, grzej w START i SELECT – dostaniesz sporo żyć.

Pegasus

■ SELECT – uzupełnienie energii, START+SELECT kilka razy – kilka żyć więcej.

DOOFUS
Amiga

■ Kody: DZ15YS, PH169JP, ZR6189, HK94DV, RR13RV, XH372T, PK49FD, KB15HL, LV18PV.

DOOM
PlayStation

■ Wszystkie bronie: spauzować i wklepać KRZYŻ-+TRÓJKĄT +L1+GÓRA+DÓŁ+R2+ +2xLEWO. Nieśmiertelność: spauzować i wklepać DÓŁ-+L2+KWADRAT+R1+PRAWO+L1+ +LEWO+L1+LEWO+KOŁO. Mapa całego poziomu: spauzować i wklepać 2xTRÓJKĄT+L2+R-2+L2+R2+R1+ +KWADRAT. Wybór poziomu: spauzować i wklepać PRAWO+LEWO-+R2-+R1+TRÓJKĄT-+L1+KOŁO+KRZYŻ. Tajne poziomy: Fortress of Mystery: HCCJT75179; The Military Base: OJIW3PRCPM; The Marches: HJJCL68W64; The Mansion: OK2V4NQB-NL; Club Doom: HKK-BM-57V53.

DRIP
Amiga

■ Jeśli masz przynajmniej jedno życie, zamaluj prawie wszystko i zostaw coś w łatwo dostępnym miejscu. Poczekaj, aż czas się skończy. Stracisz życie, ale czas lecieć będzie od początku. Teraz zamaluj szybko resztę, a jako bonus dostaniesz 2 lub 3 życia.

DOMAN
Amiga

■ W menu wpisz KALASZNIKOW.

DONKEY KONG COUNTRY
SNES

■ Gdy w demie początkowym jest dziadek Donkey Konga, to: dół, Y, dół, dół, Y. Możesz ćwiczyć bonusy.

DRAGON'S LAIR 2
PC

■ Zapisz stan gry naciskając S. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na C. Masz 99 żyć.

DROID
C-64

■ Kod do ostatniej misji: OEPR-J-FYEHF.

DUCK TALES 3
Game Boy

■ Okulary służą do rozponawania ukrytych diamentów. Strzałka służy do wskazywania kierunku drogi. Pierścień daje do sejfu 1000000$.



rys. Jagielski

Tipsy



rys. Kacper

DUKE NUKEM 3D
PC

■ Wpisz podczas gry: DNCORNHOLIO – tryb God (nieśmiertelność), DNSTUFF – wszystkie przedmioty, DNITEM – broń i amunicja, DNSCOTTY – następna plansza, DNKROZZ – nieśmiertelność.

■ Na pierwszym poziomie roztłucz ekran kinowy z broni RPG. Znajdziesz amunicję do SHOT GUN'a i urządzenie do latania.

■ W levelu STADIUM wystarczy przyłożyć w balon pod sufitem, aby wyleciała z niego masa uzbrojenia i amunicji.

■ W setupie dopuszcza się ustawienie max. rozdzielczości 800x600. Można grać jednak w 1024x768. Wystarczy wówczas w pliku duke3d.cfg odszukać parametry ekranu i zmienić je na takowe. Prawdopobnie da się odpalić gierkę nawet w 1280x1024, jednak potrzebna jest większa ilość pamięci na karcie graficznej i odpowiedni monitor.

DUNE 2
PC

■ Kilka porad. 1) Jeśli grasz Atrydami: a. Na początku drugiego etapu jako wrogów wybierz Harkonnenów. Unikniesz wtedy starcia z ich Heavy Troops w trzeciej planszy. b. W końcowych etapach buduj armię złożoną z Sonic Wave Tank'ów. Są one szybkie, zwrotne, mają duży zasięg fali i co najważniejsze, nie niszczą się nawzajem. Poza tym mogą atakować przez mur. 2) Jeśli grasz Harkonnenami: a. Nie martw się o pierwsze etapy. Jako jedyny masz Heavy Troopers, wykorzystaj to więc, stawiając ich w drugiej linii za Quad'ami. Nikt nie przejdzie. b. Później możesz polegać na Devastatorach. Są może powolne ale bardzo silnie opancerzone, posiadają dużą siłę ognia oraz opcję DESTRUCT. Używaj ich do niszczenia obcych wieżyczek. Podjedź po prostu jednym (lub więcej) behemotem pod samą wieżyczkę. Efekt murowany, gdy w pobliżu nie ma zbyt wielu innych jednostek wroga. c. W ostatnich dwóch planszach często używaj DEATH HAND. Po prostu zlokalizuj główne skupiska obrony nieprzyjacielskiej lub ich ciężką fabrykę (HEAVY FACTORY), zapisz grę, kliknij na swój Pałac, wyceluj i OGNIA!!!. Za którymś razem trafisz. 3) Jeśli grasz Ordosami: a. Jesteś SZALEŃCEM (albo ekspertem). b. Twoją główną bronią musi być ilość a nie jakość. c. Nie masz ROCKET LAUNCHER. Wybuduj STARPORT i zbieraj kasę. Kiedy cena katiuszy spadnie do ok. 300 kredytów kupuj na maksa. Gdy ukaże się napis OUT OF STOCK, wciśnij klawisz SEND ORDER i ponownie wejdź do STARPORT – będziesz mógł kupić jeszcze trochę. Trick ten można powtarzać do momentu aż czas przylotu wyniesie T-1. d. Używaj Deviatorów. Najlepiej w stosunku: dwa DEVIATORY na trzy SIEGE TANK (jak wykazały badania są to najlepsze zespoły). Podczas gdy SIEGE TANK bronią dostępu, DEVIATORY „zamrażają" obce jednostki. Postępowanie z taką jednostką jest dość trudne. Wydaj takiemu pojazdowi (ew. żołnierzowi) rozkaz ataku – najlepiej na wieżyczkę i wciśnij jeszcze raz komendę ATTACK – tym razem BEZ wskazywania celu (tak, aby celownik był cały czas widoczny). Kiedy jednostka powróci do poprzedniego koloru wciśnij klawisz na budowli, którą chcesz zniszczyć, a jednostka posłusznie – tym razem w oryginalnym „kolorze" – rozpocznie atakowanie celu.

■ Na koniec kilka porad: 1). Na początku wybuduj WINDTRAP oraz rafinerię. To zapewni ci zastrzyk gotówki w krótkim czasie. 2). Każdą rafinerię powinno obsługiwać ok. 1.5 Harvestera. 3). Kiedy już rozbudujesz bazę, wybuduj jeszcze jedną (czwartą) rafinerię i przystąp do bu-



rys. Bizley

Tipsy



rys. Krzysztof Warchoł

dowy wojsk. 4). Wojska gromadź z dala od bazy. Najpierw wybuduj kilka szwadronów ludków, później najcięższe czołgi a na końcu ROCKET LAUNCHERY i ew. DEVIATORY. 5). Gdy ukaże ci się napis UNABLE TO CREATE MORE wybuduj STARPORT FACILITY i kilka silosów. 6). Jeśli chcesz by CARNELLE roznosiły twój sprzęt, zabuduj budowle „częstego użytku" murem lub ustaw je w środku bazy. Gdy nie będzie gdzie wystawiać jednostek, przyleci zgarniarka i zabierze pojazd. 7). W ataku najlepiej sprawdza się formacja LINII. Poustawiaj swoje jednostki w liniach, zależnie od typu. W pierwszej linii powinny znaleźć się DEVASTATORY lub SONIC TANKS, następnie SIEGE TANKS, DEVIATORY z katiuszami, a na końcu reszta. Poczekaj na przerwę w atakach wroga i przesuń pierwszą linię o 5-6 pól do przodu, a następnie resztę sprzętu. Gdy znajdziesz się niedaleko nieprzyjacielskich wieżyczek, wysuń LAUNCHERY z osłoną SIEGE TANKS i zaatakuj wieżyczki.

■ Kiedy odnajdziesz Harvester wroga, zaatakuj go pojedynczym żołnierzem. Harvester go rozjedzie i przestanie zbierać przyprawę!

■ 1. Całym ciężkim sprzętem, nie tylko Harvesterami, możesz kosić piechotę wroga. 2. Jeśli grasz Atrydami, to w Hi-Techu możesz budować ornitoptery, ale dopiero wtedy, gdy masz House of IX. 3. Atrydzi! Jeśli w obronie własnej bazy używacie Sonic Tanka, to stawiajcie go zawsze w pierwszej linii. Jego fala dźwiękowa niszczy wszystko, co się znajdzie na linii strzału. 4. Jeśli używasz w obronie Launcherów, to stawiaj je daleko od frontu. Postawione zbyt blisko wroga mogą miotać pociski na własne budynki. 5. Wrogą bazę atakuj zawsze od tyłu. Jest tam mniej wieżyczek i jednostek (czołgów i tp.). Staraj się najpierw wyeliminować wrogie wieżyczki z daleka (Launcher lub Sonic Tank) albo metodą kamikaze, tzn. podjazd do samej wieżyczki i walimy (Siege Tank, Devastator). Metoda pierwsza jest znacznie skuteczniejsza. 6. Tam, gdzie wróg najczęściej i najgęściej atakuje, postaw silne gniazdo wieżyczek (najlepiej rakietowych). Od czterech wzwyż. 7. Na początku uważaj na tyły swojej bazy. Komputer lubi robić desanty.

■ Sposób na robala: a) jeśli dowodzisz Harkonennami lub Ordosami – ustaw kilka jedenostek (najlepiej ciężkich) na brzegu kamieni. Wyjdź żołnierzem na piach i czekaj. Gdy glizda się zjawi, nic nie rób. Po zjedzeniu ofiary postoi chwilę w miejscu. Twoi samoczynnie ją zaatakują i mocno uszkodzą. Po kilku takich zasadzkach będziesz miał problem z głowy. Istnieje też prostszy sposób. W dalszych misjach tak samo zwab ją w zasięg Rocket Turret. b) gdy dowodzisz Atrydami – do niszczenia glisd używaj czołgów. Launchery też są mocne, ale słabo celują. Taktyka jest prosta: Po zlokalizowaniu robala wyruszasz na niego 4–5 czołgami i jednym Quadem. Quad powinien jechać 6–7 heksów przed czołgami. Gdy dojedziesz do celu, ustaw czołgi na kamieniach. Quadem sprowokuj glisdę do ataku i poczekaj, aż ci ją wtrząchnie. Teraz rzuć czołgi do ataku i wycofaj, jak tylko robal się obudzi. Po kilku razach się uda.

■ W pierwszych misjach, gdy już się rozbudujesz, dobuduj jeszcze jedną rafinerię. Gdy przywiozą ci Harvestera, daj mu opcję GUARD. Po wybudowaniu maksymalnie dużej armii i ustawieniu jej w dwóch liniach (pierwsza – Quady lub Trike'y, druga – Troopers) ustaw Harvestera w drugiej linii. Przyda się przy rozjeżdżaniu żołnierzy i trooperów wroga. 3. Budując bazę zawsze bierz pod uwagę to, że jedna Windtrap daje po pewnym czasie tylko 49, a nie 100 jednostek mocy. Lepiej więc wybudować więcej elektrowni niż płacić co chwila za naprawy. 4. Przed każdym atakiem zachowuj grę. Może się okazać, że wróg ma wokół swej bazy więcej jednostek niż się spodziewałeś. Radzę też odkryć całą bazę i tereny w bliskim jej sąsiedztwie (pozwoli to na dokładne zaplanowanie ataku i zapobiegnie przykrym niespodziankom). 5. Spis jednostek i zadań, do których się nadają: Infantry – bezużyteczne; Heavy Troopers – osłona dla Quadów, Trike – dobre w walce z Infantry i w ochronie złóż; Quad – rozpoznanie, podstawowa jednostka w misjach 1–3; Tank – walka z pojazdami lekkimi i piechotą, niszczenie budynków; Launcher – niszczenie wieżyczek, osłona dla czołgów, szybko niszczą budynki i mury Siege Tank – bardzo dobry w walce bezpośredniej, niszczenie muru, twoja pdst. jednostka; Deviator – atak na jednostki wroga; Sonic Tank – najlepszy w niszczeniu wieżyczek, dobra obrona przed Siege'ami, niezastąpiony w atakach na bazy; Deva-

stator – atak na bazę nieprzyjaciela i zgrupowania jednostek, wspaniały jako czołg.

Amiga

■ Gdy w trakcie walki zniszczysz we wrogiej bazie jakiś segment (budynek), to by uniemożliwić jego odbudowę wjedź tam swą jednostką na tak długo jak chcesz.

■ Wrogą bazę atakuj z boku lub tyłu. Im szybciej – tym lepiej. Przy pewnej wprawie można (zwłaszcza w początkowych etapach) wysyłać swoje harvestery na pola melanżu eksploatowane przez przeciwnika. Da to więcej kasy i satysfakcję.

■ Liczba twoich jednostek jest ograniczona. Gdy dojdziesz do pułapu tego limitu, a masz kasę i uszkodzone jednostki – wyślij je w bój, by z korzyścią się ich pozbyć. Na ich miejsce można wyprodukować nowe.

■ W misji drugiej jako Atryda możesz wysłać zwiad mniej więcej na północny wschód. Często po niedługim czasie następuje wybuch wysłanej jednostki i pojawia się tam sporo przyprawy.

■ W niektórych etapach natkniesz się na dziwne pagórki. Gdy wejdziesz na nie, zginie twoja jednostka, lecz wokół niej pojawi się sporo melanżu. Kłopoty z czerwiami zaczynają się od piątego poziomu, choć ujrzeć można je już wcześniej. W krytycznych sytuacjach można rozjeżdżać harvesterem piechotę wroga.

■ Gdy wybrałeś Ordosów i posiadasz Deviatory, atakuj nimi jednostki wroga (ale nie żołnierzy) z dala od pola ostrzału twych innych jednostek lub wież. Po przejęciu wrogiej jednostki rozkaż jej atakować najbardziej denerwujące cię obiekty wroga. Nawet po wyzwoleniu się spod twej kontroli będzie atakowała ona aż do skutku, lecz nie będą zajmować się nią wrogie wieże. Nie zapominaj o ochronie dla Deviatorów, gdy coś pójdzie nie tak.

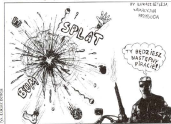
DUNK HEROES
Nintendo

■ Kody: 1) 300800, 2) 60083B, 3) 40020E, 4) 100107, 5) 20020E, 6) 300305, 7) 40040C, 8) 500503, 9) 60060A, 10) 700701, 11) 000011, 12) 800808, 13) 900602, 14) 90090F, 15) F00F09, 16) E00EF1, 17) E00E02, 18) D00D0B, 19) C00C04, 20) B00B0D, 21) A00A06, 22) 010021.

DUNGEON MASTER
Amiga

■ Mumie zabija się najlepiej mieczami, ogry maczugami, a duchy czarami. Wodę z fontanny pije tylko szef drużyny, trzeba więc zmieniać go, by cała drużyna się nachlała. Gdy zginie ci członek team'u, zanieś go do ALTAR OF REINCARNATION. Jeden znajduje się gdzieś przy wejściu do podziemi, kolejne gdzieś w labiryncie.

■ Czary: OH EWSAR – Niewidzialność, DES EW – Niszczy niematerialne istoty, FUL – Światło, FUL IR – Ognista kula, DES IR SAR – Ciemność, I BRO – Odtrutka, VI – Napój leczący, YA BRO – Magiczna tarcza, YABRO DAIN – Napój mądrości, YABRO NETA – Napój żywotności, ZA BRO RA – Napój podwyższający mana, OH BRO ROS – Podwyższenie zręczności, DES VEN – Trująca strzała, OH VEN – Trująca chmura, ZO – Otwiera niektóre drzwi.



rys. Łukasz Betleja

DYNA BLASTER
Game Boy

■ Kody: 1) MS88T7LW, 2) LMNN3F?1, 3) GMQN3D-MG.

EARTHWORM JIM
PC

■ Kody: ITSAWONDERFUL – dodatkowe życia, POPQUIZHOTSHOT – 1000 sztuk amunicji, ONANDONANDON – max. kontynuacji, SLAUGHTERHOUSE – pierwsze 5 poziomów w FILE MENU, HATMAN – zamienia w Jima w...., IDDQD i IDKFA – każde pokazuje inny credit screen.

Sega MegaDrive

■ Gdy zobaczysz rzekę, wejdź do niej i kucnij. Nie zabijesz się, a tylko przejdziesz do następnego levelu.

FELIX
PC

■ Napisz w trakcie gry 12345FELIX i naciśnij ENTER. Teraz: 1 – nieśmiertelność, 2 – skipper leveli, 3 – 99 żyć, 4 – koniec gry i wpis.

FULL THROTLE
PC

■ Fajną zabawą jest wrzucanie pozostałych królików pod panel samochodu (gdy jesteś przyczepiony do żółtej ciężarówy).

EXTREME GAMES
PlayStation

■ Jeśli chcesz zacząć od razu z najlepszym sprzętem, pieniędzmi i punktami, to wpisz: 243, 255, 063, 000, 000, 000, 176, 113, 012. Jeśli chcesz rozpocząć planszę z wygranymi wszystkimi wyścigami (pewna wygrana w sezonie), wpisz: 244, 255, 255, 082, 085, 085, 181, 113, 020.

FIFA'96
PlayStation

■ Ukryte intro: Podczas intro wcisnąć KWADRAT i TRÓJKĄT, a pokaże się wam nowe intro, dużo bogatsze.

FIFA SOCCER'95
Sega MegaDrive

■ Kilka cheatów, wklepuj w OPTIONS: 1) Śmieszna piłka – BACBCC, 2) Dream Team – AABBCCAA, 3) Supermoc – BABBBBBBBB, 4) Super-ofensywa – AAAABC, 5) Super-obrońcy – BBBBBCB, 6) Super-bramka – AAAAABBBBB, 7) Szu-rnięta piłka – CABCCBAC.

Tipsy

FLASHBACK
PC,

■ Kod do ostatniej planszy: NEPTUN.

Amiga

■ Kody na NORMAL: 2) TOIT, 3) ZAPP, 4) LYNX, 5) SCSI, 6) GARY, 7) PONT.

FOOTBALL PLAY ACTION
Game Boy

Kody do Playoffs: NCQPDRVTC, 88LK8MGQ7, J8L-K8MQQ7, BCNMBPJ99, H8-KJ7LP66, 9CML9NH98.

GALAGA
Amiga

■ W kosmicznym sklepie najbardziej opłaca się kupić niespodziankę nr 1 (pełną ilość żyć, podniesienie rangi bojowej, superstrzał itp.). Prócz tego, trzymając w czasie gry lewy przycisk myszy, powodujemy zwolnienie ruchu potworów i ich strzałów.

GADGET — LOST IN TIME
PC

■ Kod do Egiptu: 4D9CC-84B5.



rys. Łukasz Look

GLOOM
CD32,

■ W planszy WHEEL OF DEATH znajduje się automat do gry, na którym można wygrać dodatkowe życie. Żeby się do niego dostać, należy, po otwarciu przejścia do koła śmierci, iść cały czas w lewo, aż do szerokiego wejścia oświetlonego zielonym światłem. Następnie należy wejść do tajnego przejścia. Trzeba się jednak ostro starać, bo w grze ma się tylko trzy życia (gra to stary dobry DEFENDER).



rys. Marek Korecki

GOAL!
Game Boy

■ Finał – MQBQBB BBBBBC BBBBBB FVBBCD.

GOBLINS
Amiga

■ Kody: 2) VQVQFDE, 3) ICIGCAA, 4) ECPQPCC, 5) FTWKFEN, 6) HQWFTFW, 7) DWNDGBW, 8) JCJCJHM, 9) ICVGCGT, 10) LQPCUJV, 11) HNWVGKB.

GRADIUS
Nintendo

■ Podczas pauzy wklep: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, B, A – extra broń.

GUNSHIP 2000
PC

■ Gdy latasz w składzie bojowym to jedną z sekcji wysyłaj na drugi cel. Czasami, gdy druga sekcja wyląduje na lądowisku możesz dostać full paliwa i amunicji.

HAND OF FATE PL
PC

■ Aby uzyskać łzy krokodyla w pierwszym etapie można dać mu cebulę zamiast łaskotać piórkiem.

■ Sos słodko-kwaśny można uzyskać na trzy sposoby: a) ocet + mordoklej, b) piwo + mordoklej, c) piwo + ocet. 3) Odcisk łapy królika można uzyskać także przy pomocy mordokleja.

HARLEY-DAVIDSON
Amiga

■ W czasie pobytu w mieście wpadaj często do swojego kumpla JONA EVENTA, u którego masz zawody (400$) i zabawy (odnawia energię). W sklepie możesz kupić ciekawe rzeczy. Zainteresuj się też szarą szafką w lewym dolnym rogu ekranu. Nie napadaj na kasę sprzedawcy, ponieważ łatwo możesz zginąć.

HEARTLIGHT
PC

■ Spacja + prawo daje następną planszę, a spacja + lewo o planszę do tyłu.

Tipsy

HEROES OF MIGHT & MAGIC PC

■ Do pliku autoexec.bat dopisz linię SET DOS4GVM =VIRTUALSIZE#8000 SWAPINC#0 SWAPNAME#%1VIRTMEM.SWP. Możesz teraz odpalić grę na maszynie z 4 MB RAM. Warunkiem jest posiadanie co najmniej 9 MB miejsca na dysku twardym. Sposób ten działa także przy innych grach, np. DARK FORCES.

HEXEN PC

■ Cheat codes: NRA – wszystkie bronie i pancerz na max., MAPSO – cała mapa, BUTCHER – zabija wszystkie potwory na danym poziomie, CLUMBED – zdrowie na max., SATAN – nieśmiertelność, LOCKSMITH – wszystkie klucze i pancerze, CASPER – bez kodów/przechodzenie przez ściany, SHADOWCASTER# – #=0 wojownik, #=1 kleryk, #=2 mag, DELIVERANCE – zamiana w świnię, WHERE – pozycja na mapie, VISIT## – teleport do wybranego etapu (od 01 do 99), INIT – sektor od początku, INDIANA – 25 artefaktów, działają wtedy klawisze: 5 – nieśmiertelność, 6 – zamiana wroga w świnię, 7 – zniknięcie wroga, 8 – teleportacja w bezpieczne miejsce, 9 – odrzucenie wroga, PgUp, Home, Insert – latanie.

■ Uruchomienie gry z parametrem -RAVPIC pozwala na zrzucanie screenów klawiszem F1. Obrazki zapisane będą w formacie PCX. Wpisanie w trakcie gry RAVEN i RA dają to samo co RAMBO w HERETIC'u.

HI-OCTANE PC

■ Podczas wyścigu dostępne są następujące klawisze: ALT+F1 – śmierć, ALT+F2 – zabijasz przeciwników, ALT+F3 – pełny bak, ALT+F4 – max. amunicji, ALT+F5 – max. tarczy, ALT+F6 – dodaje jedno okrążenie, ALT+Z – autopilot włączony, ALT+C – autopilot wyłączony.

HIGH SEAS TRADER PC

■ Znajdź miasto, które przy napisie Nationality nie ma nic lub ma dziwne znaczki (u mnie Charlstone – Ameryka). W banku znajdziesz 256 mln. GOLD.

JAMMIT PC

■ Aby zagrać z JUDGE jako kod wpisz: dla SLADE – PHLSRGR, dla ROXY – BBSKNNR, dla CHILL – IRBRGHT. Gdy grasz joyem, to wciśnij naraz dwa FIRE, a potem puść jeden i ponownie go wciśnij – wykonasz fantastyczny rzut. Gdy wykonasz tę operację, tylko, że puścisz drugi FIRE to będziesz efektownie blokował piłkę.

JAMMIT PC

■ Kody ROXY: 1) DKRBNSN, 2) STPKRNR, 3) SSNHYDN, 4) JNFRBCN, 5) LRNCHLS, 6) PLWRHDS, 7) STWSPKN, 8) BBSKNNR. Kody SLADE: 1) MRKYMCY, 2) HNSFJLD, 3) DWGTSTN, 4) DMDWYDZ, 5) TRYBRNM, 6) BRNMCMN, 7) JSPHKSC, 8) PHLSRGR.

JAZZ JACK RABBIT PC

■ Spauzuj grę (N i spacja). Teraz wpisz z klawiatury (koniecznie z SHIFTem): LAMER – przeskok levelu, BOUF – pełne zdrowie i nieśmiertelność, SABLE – zwiększa szybkość i skoki, DOOM – wrogowie są szybsi i wytrzymalsi, KENDOS, MARK – zabija Jazza, HOCUS – teleport, STRIKE – latająca decha, HOOKER – bonus level, GUNHED – full broni i amunicji.

JETSTRIKE

CD32

■ Aby zrobić zdjęcia rozpoznawcze nie trzeba zabierać ze sobą aparatu. Na trudniejsze misje lataj maszynami OV 10 Bronco i Pilatus Porter. Gdy się rozwalisz nie stracisz samolotu z limitu rozbitych maszyn (sylwetki samolotów z prawej strony ekranu). Dodatkowo za każdą misję wypełnioną Bronco czy Pilatusem dostaniesz podwójny bonus za odwagę.

■ Oto sposób na rozwalenie całej góry. Należy czymś mocnym (zalecany DURANDAL) walnąć w podnóże góry. Jeśli się uda to w miejscu wybuchu pojawi się wycięcie w górze, które powinno być czarne i idealnie proste. Dalej, należy walnąć DURANDAL'em w dolną część ściany pozostałej po eksplozji. Kawał góry powinien się rozwalić jak poprzednio. Czynność należy powtarzać aż do rozwalenia całej góry (podobnie jest z budynkami).

JIM POWER Amiga

■ Naciśnij P i wpisz VELOU – nieśmiertelność.

JUNGLE STRIKE PC

■ Kody do misji: 2) 2MMBZMMMC, 3) 9BNL2MMM8, 4) 9BBT-MMMF, 5) YVV-2HNMM*, 6) YVC3RB-MMZ, 7) MCX5XVMMH, 8) MCZNDCMM2, 9) MCLBY-XMMB.

Amiga

■ Kody: 2. RSMKVSPGC7X, 3. 96PBLHZJF4L, 4. XMCRLGFDY6G, 5. VHJ94MC7JLN, 6. WPYV4F3BRG3, 7. TG3TGDBR9C9, 8. 7CR94SPGC7V, 9. N7RL7JK3BPY.

K240 Amiga

■ Naciśnij ENTER i wpisz: LOADSADOSH – przypływ gotówki, ICEMAN – zamraża asteroidy, WIDGET – wszystkie wynalazki, SKYSCRAPER – dwukrotnie szybsza budowa. Pamiętaj aby po każdym kodzie nacisnąć ENTER.

Tipsy



rys. Mac G. Wolf

■ Jednym z pierwszych zakupów powinien być ANTI MISSILE POD, zabezpiecza częściowo przed atakami rakiet UFOjudków. Inwestuj w budownictwo mieszkaniowe – im więcej ludzi tym więcej kasy z podatków. Wróg często korzysta z broni biologicznych, więc w miarę szybko należy kupić SCI TEK ANTI VIRUS ROCKET i budować je w silosach rakietowych. Po zdobyciu wrogiego asteroidu, pozostaw nad nim np. 6 ASSAULT FIGHTER, a resztę floty wycofaj nad własne asteroidy (UFOki mogą chcieć odbić asteroid lub go rozwalić).
■ Najlepszym sposobem na zdobycie pieniędzy jest zajmowanie wszystkich asteroidów (oprócz tych najmniejszych). Im więcej asteroidów tym więcej kolonii, ich mieszkańców i pieniędzy z podatków. Przed zajęciem asteroidu nie trać czasu na sprawdzanie czy ma on wystarczające złoża minerałów. Na pewno tak.

KID CHAMELEON — SEGA MegaDrive
■ Gdy zmienisz się w rycerza możesz się wspinać po ścianach (strzałka w prawo i C). W drugim etapie, po wyjściu ze studni możesz wskoczyć na cegły i bić głową w powietrze (ukryte cegły). Możesz zdobyć wtedy dodatkowe życie lub inne bajery.

rys. Maciej Błażejczyk



KID CHAOS — CD32
■ Kody do etapów: 1) ELOIFLLLDPA (10żyć), 2) FNQDHLBCOML (10 żyć), 3) GSOANANJNFLC (8 żyć), 4) IRAMRATOSBD (8 żyć).

KIDDESK — PC
■ Naciśnij ALT + CTRL + A.

KNIGHTS OF THE SKY — Amiga
■ Powyżej 1700 samoloty wroga wiszą jak wisienki – są bezbronne.

KRUSTY'S FUN HOUSE — PC
■ Ostatni kod to FRAMED.

LAST BOUNTY HUNTER — PC
■ Na niektórych planszach są kapelusze na palach, krowie czachy i koła od wozów. Jak je zobaczysz, to strzelaj, a dostaniesz obrzyna i parę innych bajerów.

LAST DYNASTY — PC
■ 1. Wyjdź z Windows. 2. W znaku zachęty DOS'u napisz SET CHEAT =TRUE. 3. Odpal grę. 4. Masz teraz dostęp do następujących komend: a) CTRL + F1 – zniszczenie celu; b) CTRL + F2 – wygrywasz sekwencję zręcznościową; c) CTRL + F7 – amunicja; d) O – nieśmiertelność.

LEGEND OF ZELDA — Game Boy
■ Jeśli zbierzesz 20 lub więcej SECRET SHELLS i oddasz je w chatce na UKUKU PRAIRE, twój miecz będzie miał dwa razy większą moc. Jeśli będziesz miał pełną energię życiową, twój miecz będzie mógł strzelać energią. 2) Kompas w DUNGEONS działa następująco: pojedynczy głos/piknięcie – znalazłeś komnatę ze skrzynką z SMALL KEY; melodyjka – znalazłeś komnatę ze skrzynką z NIGHTMARE'S KEY (do komnaty BOSS'A). 3) Żeby wejść do CATFISH'S MAW, level 5, musisz zanurkować (klawisz B) między kamieniami w zaułku. 4) Jeśli masz OCARINA to musisz jeszcze nauczyć się na niej grać – podejdź do MARIN i użyj OCARIN (weź do ręki, naciśnij klawisz odpowiadający danej ręce). 5) Na początku gry wpisz się jako ZELDA (nazwij tak swój FILE), zmieni się melodyjka na początku. 6) W VILLAGE LIBRARY spisz strzałki z księgi, którą da się przeczytać ma-

jąc lupę (bez lupy się nie da). Według tych strzałek poruszaj się we wnętrzu wielkiego jaja. 7) Żeby polatać na kogucie musisz go złapać w ręce (musisz mieć POWER BRACELET).

LEISURE SUIT LARRY 6 PC

■ Postaraj się uzbierać tyle punktów, by na końcu przekręcić licznik. Będzie lepsze zakończenie!

LEMMINGS PC

■ W niektórych wersjach, w jednym z plików z rozszerzeniem DAT lub EXE znajdują się kody do wszystkich poziomów.

LETHAL ENFORCES MegaDrive

■ Pod koniec pierwszej planszy, gdy bandyci uciekają samochodami nie strzelaj do samochodów (bo i tak ich nie rozwalisz) tylko w opony. Nie bierz w trzeciej i czwartej planszy UZI ponieważ są fałszywe i nie można z nich strzelać.

LHX PC

■ Jeśli chcesz łatwo przejść pierwszą misję, startując rozbij się o hangar (w chwili wybuchu zakończ misję). Wejdź do właściwej misji i jeśli się nie widzisz (F6) to znaczy, że wróg też cię nie widzi. W następnych misjach klawiszami CTRL +O zmieniasz sylwetkę swojego śmigłowca.

LIGA POLSKA MANAGER PC

■ Grając pierwszoligowym zespołem, pieniądze zdobywasz na kupowaniu zawodników trzecioligowych i natychmiastowym ich sprzedawaniu. Trzykrotne przebicie. Gdy masz trochę kasy kupuj dobrych zawodników do drugiego składu, a starych sprzedawaj. Jeśli zawodnik, którego sprzedajesz jest słaby, komputer wyceni go ujemnie i przekręci licznik. Zamiast ok. 10 tys. dostaniesz 65500 tys.



rys. Pyra

LIGA POLSKA MANAGER'95 PC

■ Gdy grasz Legią, sprzedaj Nowakowskiego z rezerwy. Dostaniesz za niego ponad 65 milionów.

Amiga

■ W miejscu gdzie ustala się ceny biletów, wpisz 99999. Po jednym meczu dostajesz ok. 300000.

LION KING PC

■ Na bonusie z Pumbą (dziką świnią) nie zjadaj długich zielonych robali z niebieskimi skrzydłami, czarnych pająków i brązowych z żółtym paseczkiem.

■ Gdy Simba jest dorosły, może przerzucić przeciwnika przez siebie. Aby to zrobić trzeba nacisnąć SHIFT, ALT i kursor w stronę ofiary. Można tego dokonać tylko wtedy, gdy wróg jest zmęczony i sapie.

LODE RUNNER C-64

■ POKE 2966,173 – nieśmiertelność.

LONE SOLDIER PlayStation

■ Trick jest prosty. Aby przejść planszę, musisz zniszczyć większość przeciwników. Jeśli tego nie zrobisz, zostaniesz cofnięty na początek planszy. Wystarczy znaleźć taką, na której jest przynajmniej jedna premia i dużo broni, a potem przebiegać ją w kółko zbierając wszystko i nie wdając się w walkę, aby nazbierać na zapas premii i amunicji.

LORD OF THE RINGS PC

■ 1. W Rivendell mogą wystąpić problemy ze znalezieniem Legolasa i Gimliego. Gimli jest w piwnicy, w jaskini za butelkami z winem. Legolas nad wodospadem. Jak tam dojść? Jeśli idziesz od Rivendell w stronę brodu, to najpierw przechodzisz przez most. Za nim idź w lewo wzdłuż rzeki i Legolas jest twój. Jako dziesiątego członka dru-



rys. Mirosław Henning

Tipsy

żyny możesz wziąć kucyka (nie polecam), Glorfindela (polecam) lub jednego z synów Elronda. 2. Jak wydostać się z labiryntu Starego Lasu? Niedaleko bramy (South) znajdziesz uwięzionego w drzewie ptaka. Uwolnij go, pokręć się tam trochę i po przejściu przez zielony mur idź w prawo (East) aż do wzgórza. Dalej sobie poradzisz. 3. Skąd wziąć Andurila? Trzeba znaleźć minimum dwie jego części. Jedna jest w Shire, w Zielonym Podgórzu w jaskini Hawkeye'a, a druga w podziemiach Wichrowego Czuba. 4. Jeśli stoisz obok ściany i komputer pisze, że jest w niej coś dziwnego, to nie krępuj się, tylko właź w nią śmiało. 5. W domu Radagasta wejdź na samą górę. Spotkasz tam czarodzieja. Nie daj się jednak nabrać i rzuć „!Melian". Krótka walka, uwolnienie Radagasta i sprint do Dol Guldur. 6. Jeśli chcesz bezproblemowo dostać się do Dol Guldur, zaufaj Gollumowi. 7. W Dol Guldur cały czas idź do góry. 8. Jeśli zostałeś zaatakowany, a nie chcesz walczyć, to po prostu zrób SAVE, wyjdź do Dos'u i wróć.

LOST DUTCHMAN MINE — Amiga

■ Kawałki mapy znajdują się w kopalni na południe i na wschód od miasta (w samotnych skałach). Kopalnia złota jest na wschodnim krańcu planszy naprzeciw trzech samotnych gór (patrz – mapa ze sklepu). Nie wchodź jednak do niej jeśli nie chcesz skończyć gry. Jeśli bedziesz szedł drogą, nie zostaniesz napadnięty przez bandytę ani przez Indian. Większą wartość ma złoto z kopalni niż z rzeki. Nie idź po kawałek mapy znajdujący się na południu bez rewolweru. Gdy będziesz wracal zostaniesz napadnięty. Gdy chcesz zagrać w pokera, a w SALOON'ie nie ma nikogo, to wyjdź i wejdź jeszcze raz.

LOST PATROL — Amiga

■ W wiosce zadawaj pytania na zasadzie słów kluczowych, np.: AMMO, FOOD, VIETCONG, VC PATROL.

LUNAR-C — Amiga

■ Kody: 1) WMCOCUBBBL, 2) MFECLCRCQT, 3) MFF-DJCLCREMETAL MARINES

PC

■ Kody do poziomów: 1) PNTM, 2) HBBT, 3) PCRC, 4) NWTN, 5) LSMD, 6) CLST, 7) JPTR, 8) NBLR, 9) PRSC, 10) PHTN, 11) TRNS, 12) RNSN, 13) ZDCP, 14) FDKV, 15) YSHM, 16) CLPD, 17) LNVV, 18) JFMR, 19) JCRV, 20) KNLB.

MARIO LAND 3 — Game Boy

■ Aby otworzyć wrota do COURSE 2 próbuj w różnych miejscach naciskać góra + A. Jeśli w twoich rękach ukaże się pieniążek z krzyżykiem, natychmiast udaj się do wrót i rzuć nim w nie.

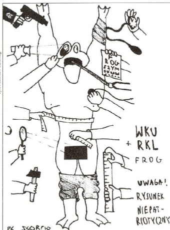
MECHWARRIOR 2 — THE CLANS — PC

■ Trzymając CTRL-ALT-SHIFT wstukaj następujące kody: BLORB – nieśmiertelność, CIA – amunicja, COLDMISER – przeciwnikowi wysiada HEAT TRACKING, DORCS – twórcy robotów, ENOLAGAY – Hiroshima (anihilacja), FLYGIRL – jeden JUMPJET, GANKEM – pożegnaj się z celem, HANGAROUND – wysiada MISSION CLOCK, MEEPMEEP – Struś Pędziwiatr (kompresja czasu), MIGHTYMOUSE – max JUMPJET'ów, ICANTHACKIT – ukończenie misji, TINKERBELL – wolność & swoboda, XRAY – rentgen (widzisz przez góry, ściany, roboty), ZMAK – ekspansja czasu. UWAGA! Część kodów może działać tylko gdy masz zalokowanego przeciwnika w polu widzenia.

■ Ukryte roboty: 1. Wejdź do CONFIGURATION w planszy TRIALS OF GRIEVANCE. 2. Kilknij na własnym imieniu i zmień je na HOBBES. 3. Wróć do MECH LAB. 4. Możesz wybrać roboty ELEMANIAL i TARANTULA.

MEGA BLAST — PC

■ Kody do poziomów: 2) 6721, 3) 9816, 4) 5561, 5) 7639, 6) 5589, 7) 3429, 8) 8160, 9) 4279, 10) 8690, 11) 1018, 12) 2484, 13) 5378, 14) 3243, 15) 6205, 16) 8505, 17) 6179, 18) 1094, 19) 8051, 20)



rys. Mirosław Henning



rys. Striker

6926, 21) 3184, 22) 7788, 23) 5961, 24) 5862, 25) 5622, 26) 2460, 27) 3006, 28) 4745, 29) 2701, 30) 9020, 31) 5613, 32) 6712, 33) 9682, 34) 3210, 35) 1862, 36) 8454, 37) 4693, 38) 4278, 39) 1019, 40) 7146, 41) 4991, 42) 1805, 43) 5807, 44) 3102, 45) 8977, 46) 9180, 47) 1377, 48) 9174, 49) 8549, 50) 8309

MEGALOMANIA — PC

■ Naciskanie klawisza z kropką daje przeniesienie o epokę do przodu.

Amiga

■ Kod do 9–tej epoki (Madcap) – PRMBIRKFKHE – 845 ludzi.

MICKEY MOUSE — Game Boy

■ Kod do ostatniej planszy: YTKC.

MISJA — Atari XL/XE

■ Aby otworzyć czwartą zaporę należy: zebrać dodatkową energię, nie niszcząc min wskoczyć na półkę w taki sposób, by tułów komandosa spowodował detonację miny. Siła wybuchu podrzuci naszego bohatera i tym sposobem znajdzie się on na półce, z której łatwo dojdzie do klucza od czwartej zapory.

MORTAL KOMBAT — Amiga

■ Graj Liu Kangiem. Z szóstym zawodnikiem wygraj tak, by było FLAWLESS VICTORY. Następnym zawodnikiem będzie znajomy z MK.

MORTAL KOMBAT 2 — PC

■ Aby łatwo pokonać normalnego przeciwnika należy zrobić: kop z wyskoku, podcięcie, 3 razy krok w tył, 3 razy podcięcie itd.

■ Gdy grasz Reptilem przeciwko komputerowi, nie rób się niewidzialny. Komputer i tak cię widzi.

MS-DOS — PC

■ CD katalog – przechodzenie między levelami, DIR – inventory, DELETE – zabija wrogie pliki, FORMAT C: – kasuje savegame'y i odinstalowuje grę.

MR. HELI NARC — Amiga

■ Rozwal pierwszą skrzyneczkę po prawej, zanim zmieni kolor. Będziesz niezniszczalny.

NAVY BLUE — Game Boy

■ Kody: 13) EKKHBMUT, 14) ETKFHMBS, 15) MGFKOYLI, 17) MGFLRYSF, 18) MUFMNEOV, 19) MVALMESX, 20) YLTVEMCT, 21) YLTUAMIL.

NEED FOR SPEED — PC

■ Tajne kody: EAC RALLY – jazda bez hamowania, również po poboczu, EAC WARP – jeszcze szybszy rodzaj gry, EAC POWER – dodatkowy 800-konny samochód, o prędkości max. 430 km/h.

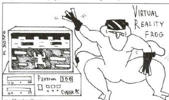
■ Zamiast przechodzić całą grę i wpisać kod by mieć nowy samochód, zrób: W katalogu SIMDATA\CARSPECS jest plik traffc.pbs, zmień go na plik z nazwą jakiegoś samochodu; w katalogu SIMDATA\CARFAMS\ pliki traffc.cfm i traffc.pdn zmień na ten sam samochód co przedtem i w katalogu SIMDATA\DASH\ pliki traffcdh.fsh, traffcdl.fsh i traffcdh.fmm, tra-ffc.fmm zmień na ten samochód co przedtem. Pamiętaj o końcówkach plików i wybraniu tego samego samochodu!

■ Gra chodzi na 4 MB RAM niestety tylko w środowisku Windows'95.

NEMESIS — Game Boy

■ Podczas pauzy wklep: AAAAABBBBB – super statek.

■ Żeby mieć pięćdziesiąt żyć trzeba podczas pauzy wcisnąć: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, B, A, START. Inna kombinacja: Góra, Góra, Dół, Dół, LEwo, Lewo, Prawo, Prawo, B, B, A, A – niespodzianka.



rys. Mirosław Henning

Tipsy

NICKY 2
Amiga

■ Kody: 2) DRACO, 3) ATIKH, 4) FIRAM, 5) LURNA, 6) PALET, 7) MIURA, 8) SLORY.

NINJA CAT
Nintendo

■ Kody: 08) 128256, 09) 924-748, 10) 641114, 11) 390227.

ONE MUST FALL 2097

PC

■ Dla grających Flail'em: po wygraniu ostatniej rundy z danym przeciwnikiem zrób LEWO, LEWO + ENTER. Coś w rodzaju Fatality z MK.

OSCAR
Amiga

■ Gdy zbierzesz cały napis BONUS idź szybko w prawo, aż dojdziesz do świni z napisem EXIT. Teraz ją przeskocz i weź kompakt, a wyskoczy z niego królik. Masz o jedną kontynuację więcej. Jeśli nie nazbierałeś jeszcze wszystkich Oskarów, to przy wejściu do następnego levelu daj joypada w górę. Niespodzianka.

CD32

■ W trzeciej planszy CARTOON LEVEL idź w prawo i spadnij z wodospadu na kładkę, która znajduje się po prawej. Weź tam jojo i uderz do góry. Otworzy się sekretne przejście.

PC

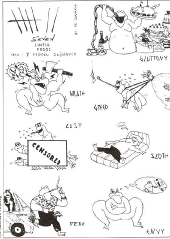
■ Na ekranie tytułowym wciśnij klawisz O (jak Olek) – możesz wybrać film i scenę, w której chcesz grać.

OVERLORD
PC

■ Jeśli szkopy przypalają ci ogon naciśnij CTRL-X, a znajdziesz się na własnym lotnisku cały i zdrowy.

PANZER GENERAL
PC

■ Jeśli chcesz sobie uzupełnić paliwo i amunicję zupełnie za darmo, to wjedź wybraną jednostką do miasta, tam włącz opcję zmiany jednostki na inną i zamień ją na taką samą, jak była przed chwilą. Będziesz mógł się nią jeszcze ruszać.



rys. Mirosław Hennig

PARODIUS
SNES

■ 1) W OPTIONS wklep: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A. 2) Podczas pauzy: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A – anty tips. 3) Podczas pauzy: BBXXAYAY, lewo, prawo – niezła broń.

PINBALL DREAMS
PC

■ We flipperze STEEL WHEEL istnieje martwy punkt. Znajduje się nad najniższym buczkiem. Gdy wpadnie tam piłka, HIGH SCORE murowany.

PINOMANIA
Amiga

■ Kody od szóstego poziomu: RENEGADE, PARALYSE, COSMOS, BARON, SPECTRUM 48K, GARLIC, CARD, ASCETIC, SHERRY, THUNDERBIRD, HATE, HAWK, ABUSE, MASSACRE, LEVITY, DIE HARD, BRIBE, PAPERBACK, PARAMOUR, POTATO, RETROGRADE, DO NOT CHEAT, INTOXICANT, SURD, TRUMPET, DEMORALIZATION, GET LOST, PEPPER, QUINTUPLE, TINCTUPLE, INCOMMUNICADO, ENTRAILS, TYPHUS, MAD CAMEL, MYTHOLOGY, CONVEX, THROSTLE, BOBSLEIGH, RECRIMINATION, AILERON, MAGPIE, ABSOLUTE ZERO, WHEEZE, ELECTRICIAN, POMICULTURE, ADVERSARY, EXPOSTULATION.

PIPEMANIA
PC

■ Kody: 5) HAHA, 9) GRIN, 13) REAP, 17) SEED, 21) GROW, 25) TALL, 29) YALI.

PITMAN
Game Boy

■ Kody: 1) O8AA, 2) OHMN, 3) ORYZ, 4) 119B, 5) 1931, 6) 1JXY, 7) 1TQM, 8) 22KP, 9) ZARW, 10) 2K63, 11) ZUC9, 12) 33VX, 13) 3BJQ, 14) 3LG8, 15) 3V52, 16) 455E, 17) 4E67, 18) 4NJR, 19) 4XVK, 20) 54C6.

PIZZA TYCOON
PC

■ Recepta na zbicie fortuny. Bierz jak najwięcej pożyczek w banku i zapisz grę „AS CHARACTER". Potem wybierz NEW GAME, QUICK START i wybierz tego samego gostka co wcześniej. Teraz wejdź do DISK i odczytaj zapisaną grę. Będziesz miał tyle samo forsy co wte-

dy, a nie będziesz miał długów. Broń do obrony przed gangiem kupujesz w OTHERS u ostatniego gościa na liście - poproś go o gorące lody. Różne smaki to różne spluwy.

POLANIE

PC

■ Kilka porad technicznych: Na planszy, gdzie trzeba krowę doprowadzić do wiochy (jakiegoś kółka, w którym jest Z), idź czarownikiem z oszczepnikami. Czarnoksiężnikiem co parę kroków używaj czaru OKO. Wyżej wspomniany krąg jest pośrodku ekranu. Pójdź tam od dołu, jest tam tylko pięciu czy sześciu gości i święte miejsce. Trzeba ruszyć łepetyną. UWAGA!!! nie idź na tej planszy górą! Dupki mają tresowane misie, których nie rozwalisz.

■ Na wszystkich podobnych planszach rób tak samo z czarodziejami. W rundzie gdzie trzeba uwolnić czarodziejkę, dupki mają wioskę u góry. Bardziej opłaca się trenować czarodziejów niż czarodziejki. W chacie wojów można wybudować mur, który od razy po wybudowaniu musi być naprawiony przez chłopa (drwala). Postaraj się wybudować go na samym początku rundy.

■ W większości rund obok twej wiochy jest święte miejsce, ale czasami jest też w miejscach, w których zupełnie się go nie spodziewasz. Lepiej wypuść na wroga jedną, dużą wyprawę, niż kilka małych.

■ Wspaniałym narzędziem zbrodni jest suche lub spalone drzewo, które można zrzucić na jakiegoś leszcza ścinając drzewo drwalem lub ognistym czarem kapłana. UWAGA!!! Drzewo leci zawsze na lewo.

■ Jak oswoić niedźwiedzia? Otóż istnieją dwa rodzaje niedźwiedzi. Pierwszy to ten, który zabija ludzi bez opamiętania, a drugi (ma on białą kreskę koło głowy) daje się oswoić przez dotknięcie go jednym z twoich ludzi. Niedźwiedzia można też otrzymać wchodząc w miejsce przemiany („wieśniak" się w niego nie przemienia), jednak zabiera to 1/2 posiadanej przez twojego człowieka energii.

POLICE QUEST 3

PC

■ Kilka kodów: świrus nad rzeką - 12025, pijaczek rzygający na buty - 23152, beznadziejny kierowca - 21654. Kod do twojej szafki to 776, a Pat Morales - 386 (zazwyczaj). Aby wejść do damskiej przebieralni, musisz trafić na moment gdy przed drzwiami jest woźny, w męskim kiblu wrzucić papier do sedesu i poinformować woźnego. Opuszczony magazyn znajduje się na samym końcu ulicy SECOND (róg z RIVER), a salon GOLD NUGGET na górnym końcu ulicy 8TH (róg z PALM).



rys. Mirosław Henning

POWER SOCCER

Pegasus

■ Kod: 2) 3785656, 3) 8459-410, 4) 3390212, 5) 7464111.
P.P. HAMMER

Amiga

■ Kody: 3) EEABACWE, 4) TCUBCARE, 5) TBGASWBD, 6) EADAUVTD, 7) DWSWITSC, 8) SUIVRSGB, 9) STBWERUB.

PRAWO KRWI

Amiga

■ Kody do poziomów: 2) ZSYPKA, 3) JNATAG, 4) RYCERZ.

PREHISTORIK 2

PC

■ Beginner: 11D3, 4905, A396, BFOF, DAAO. Expert: C6B5, 7DE7, 7DE7.

■ Na 1 poziomie, po dojściu do wysepek wiszących w powietrzu (tych na końcu) znajdź dwie małe wiszące obok siebie, stań na niższej i uderzaj w wyższą - frytki lub chipsy; 2. Na końcu pierwszego poziomu zeskocz z ostatniego kawałka stałego lądu (tego, na którym stoją światła), skręcając w powietrzu w prawo - 2 życia, literki i trochę innych miłych rzeczy. 3. Na pierwszym poziomie są na końcu 2 małe kostki między pająkiem a światłami, jeżdżą one w górę; po wjechaniu tam - dodatkowe wysepki; skacząc po nich bij w powietrzu - pojawią się pojedyncze kostki tworzące schodki, na ich końcu (wysoko) są dwa życia. Kiedy zatłuczesz pająka na dużej wyspie, bij w pajęczynę - dużo dobrych rzeczy. Jeśli obrócisz się tyłem do małych wysepek - rzeczy nie uciekną na dół. 4. Na trzecim poziomie skacz po ważkach nad gorylem - duże lody. 5. Po zabiciu goryla nie idź do świateł, tylko wróć tam, gdzie była bomba, małe, skaczące obrzydlistwa i jeden duży stworek. Wejdź na najwyższą platformę i poczekaj, aż tamtejsza ważka będzie leciała w prawo. Wskocz na nią i odbijając się od niej dojdź do dużej wysepki - 1 życie, dużo żarcia i drogowskaz bez dłoni.

Tipsy

Wskocz na niego – super poziom – mnóstwo żarcia, zero stworków.

PREMIER MANAGER 2 Amiga

■ Zadzwoń pod numery 781560, 753423, 250967, 220769, 781500 – wszystko na 99.

PRINCE OF PERSIA PC

■ Ustaw się jak najbliżej drzwi i naciskaj szybko Prawo i Lewo – zamienisz się w ducha i będziesz mógł przejść przez drzwi lub kraty.

Game Boy

■ Kody do poziomów: 01768075, 24613065, 98111-015, 50005005, 44302135, 62906195, 11805185, 2943-0654, 90737644, 56625674, 45129764, ostatnia plansza – 78022714.

PUSHOVER Amiga

■ Kody: 2. 01536, 3. 01024, 4. 03072, 5. 03584, 13. 05634.

QUADRATO C-64

■ Nie naciskaj na początku FIRE, tylko daj: F7 – robienie własnej planszy, A – gra sam komputer, od 1 do 8 – wybór leveli.

QUAKE PC

■ Wciśnij znak tyldy (~) by przywołać konsolę. Wtedy działają następujące kody: GOD – nieśmiertelność, NOCLIP – przechodzenie przez ściany, IMPULSE 9 – wszystkie bronie, FLY – latanie, KILL – samobójstwo, NOTARGET – niewidzialność.

■ Kody: GIVE 3 – daje Super Shotgun, GIVE 4 – daje Nailgun, GIVE 5 – daje Super Nailgun, GIVE 6 – daje Grenade Launcher, GIVE 7 – daje Rocket Launcher, GIVE 8 – daje Thunderbolt, GIVE SHELLS 255 – 255 naboi do Shotgun'ów, GIVE NAILS 255 – 255 gwoździ do Nailgun'ów, GIVE ROCKETS 255 – 255 rakiet, GIVE CELLS 255 – ładuje Thunderbolt'a na maxa!, GIVE HEALTH 255 – zdrówko (we wszystkich GIVE'ach stosować można też inne wartości).

■ Dobre rady: 1. Ogry z piłami najlepiej rozwalać z Nailgun'ow. 2. Na rycerzy najlepszy jest Nailgun i Super Nailgun. 3. Ponieważ nie można zabić czegoś, co nie żyje, Zombie można rozwalić tylko granatnikiem i rakietnicą. 4. Granatnik i rakietnica są ogólnem dobre na wszystkich, ale wybuchy mają większy zasięg niż w DOOM, więc łatwiej zrobić sobie kuku. 5. Nie radzę używać Thunderbolt'a w wodzie (dlaczego? Patrz fizyka i chemia z siódmej klasy).

■ Dla miłośników mocnych wrażeń bogowie z ID przygotowali stopień trudności NIGHTMARE. Wystarczy wejść w dowolnym stopniu trudności do czwartego epizodu i tam spojrzeć w górę. Jeśli zauważyłeś dziurę to jest to przejście do NIGHTMARE. Żeby tam wejść wystarczy wpisać na konsoli FLY, ustawić się tak, by nie przelecieć przez wodę i podskoczyć. Po znalezieniu się pod sufitem znowu wpisać FLY, a potem przejść przez drzwi.

QUICK THUNDER RABBIT Amiga

Kody: 1) SILIRONE, 2) FUNETOC, 3) URODECOLE, 4) SUKOLUKU.

RAPTOR PC

■ Przed uruchomieniem gry napisz SET HOST=CASTLE. Uruchom grę przez plik RAP. Jesteś nietykalny i masz do obrzydzenia amunicji i forsy.

RAYMAN PlayStation

■ Gdy masz możliwość kontynuacji, naciśnij szybko START i GÓRA, DÓŁ, PRAWO, LEWO – 10 żyć.

REBEL ASSAULT 2 PC

■ Poziom Beginner: JABBA, ENDOR, LACHTON, BORSK, KROYIES, AURIL, KAMPL, FERRIER, GALIA, DENARII, SADOW, ONDERON, ALEEMA, LATHAR, DOMINIS. Poziom Novice: EWOKS, CHEWIE, DANKIN, NOGHRI, CHAMMA, BOGGA, INCOM, KOTHLIS, KRATH, SIOSK, ADEGAN, AMANDA, AMBRIA, SYLVAR, MIRALUKA. Poziom Standard: BANTHA, KATANA, DENGAR, PELLAEON, ITHULL, STENNESS, MYRKR, CHURBA, ARTOO, SATAL, LOBUE, DENEBA, STURM, CRADO, CARRACK. Poziom Expert: ANAKIN, KENOBI, FORTUNA, MODON, OMMIN.

RED BARON Amiga

■ Gdy nie możesz zestrzelić wrogiego samolotu wylądu, stań w miejscu i strzelaj. Samoloty same będą wchodzić w celownik.

RIDGE RACER REVOLUTION PlayStation

■ Zanim pojawi się Galaga: aby móc zasuwać za kierownicą śmiesznego buggy, trzeba trzymać wciśnięte L1+R1+DÓŁ+TRÓJKĄT+SELECT dopóki nie skończy się Galaga; buggy rewela – tyle tylko, że trochę głupio się nim steruje...

RIPPER PC

■ Zagadki możesz ominąć wklepując następujące kody: Catherine's Well – ARCADE, Falconetti's Gallery – ARCADE, Catherine's Brain – CAFFEINE, Web Runner's – ZZTOP, Falconetti's Well – HEADACHE, Pegasus – ASPIRIN, Orestes – ARCADE, Odysseus – ARCADE, Falconetti's Book – SPONGE, Anti-Viral – PRETZEL.

RISE OF THE TRIAD PC

■ Dipstick – Włącza tajne kody: Chojin – extra bronie, Ride – widok z rakiety, London – mgła, Goto# – skok do levelu #, Toosad – jesteś bogiem, Flyboy – możesz latać, Si-



rys. Młody Otaku

Tipsy

xtoys – wszystkie klucze i przedmioty, Huntpack – ekwipunek myśliwego plus maska gazowa, Panic – fair play, Shootme – super zbroja, Bumme – azbestowa zbroja, Lungdung – maska p. gazowa.

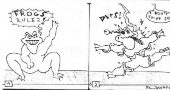
■ Po wybiciu wszystkich wrogów w danej komnacie nie otwieraj drzwi do innych pomieszczeń, tylko wstukaj z klawiatury DIPSTICK (to wie każdy głupi), a następnie kod MOREENEMYS. Czeka cię miła niespodzianka.

ROAD BLASTERS PC

■ Gdy jesteś na linii startowej wpisz: LAVILLASTRANGIATO. Od teraz działają klawisze: P – pełne zbiorniki, G – koniec gry, 3 – tarcze, S – następny poziom, 1 – działa, 4 – nitrogliceryna, X – kręcenie samochodem, 2 – pociski, 0 – usuwanie broni.

ROAD WARRIOR PC

■ Klawiszem F7 przechodzisz misję. Klawiszem F5 zapisujesz stan gry. W pierwszej misji nie marnuj czasu na zabijanie ludzi (chyba że zaczynają rzucać w ciebie butelkami z benzyną), skup się na rozwalaniu samochodów. Jeśli nie zostaniesz sam na arenie, po upływie 10 minut zabawa zaczyna się od nowa. W misji drugiej musisz jak najszybciej dogonić pierwszy pojazd i zmienić go w kupę złomu. Wyścig musisz ukończyć na pierwszym miejscu. Jeśli jakiś typ nadzieje ci się na samochód i nie będzie chciał zlecieć, po prostu schowaj kolce. Budynki niszcz przy pomocy rakiet HARRY 1. W misjach, w których masz zabijać ludzi – strzelaj do nich, a nie rozjeżdżaj. Tylko przy postrzale giną na 100%. Zawsze czytaj uważnie polecenia klientów. Czasami mają dziwne zachcianki. Na farmie, w misji ze zmutowaną świnią, po nadzianiu zwierza na kolce strzelaj do niego, żeby szybciej zdechł. W misji na pustyni, gdzie masz eskortować samolot, uważaj żeby nie wpadł na budowle (likwiduj je za pomocą HARRY 1). W misji na lotnisku, samolot zniszcz zanim wystartuje.



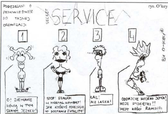
rys. Mirosław Henning

ROCMAN Pegasus

■ Aby jak najszybciej przejść Dr. Willy należy atakować go bronią CUTMAN'a lub ELKMAN'a.

RODERIC Atari XL/XE

■ W komnacie po „Pokoju Thora" natychmiast użyj pojemnika z odrdzewiaczem. Tubką kleju sklej złamany talizman. W komnacie „Wejście do lochów" musisz mieć pochłaniacz dymu. Połóż go tam. Kawałkiem trotylu i detonatorem wysadzisz mur na pierwszym piętrze w przedostatniej komnacie. Lont w bombie zapal świecą. W „Komnacie Złych Mocy" musisz mieć przy sobie magiczny talizman. Użyj tam także srebrnego miecza.



rys. O'key

R-TYPE Amiga

■ Na ekranie opcji wciśnij klawisze funkcyjne (F1-F5). Niezniszczalność.

SABRE TEAM Amiga

■ Aby przyśpieszyć męczący czas wykonywania ruchów przez terrorystów podczas ich tury, klikaj myszą na podświetlone znaki strzałek pokazujące ruch wroga. Z broni polecam L7A2, G3 i M16 – zwłaszcza do strzelania z dużej odległości (dobra celność, samoprzeładowanie, duża moc trafienia). Aby otworzyć drzwi do celi należy raz w nie strzelić.

SCREAMER PC

■ W menu wpisz dużymi literami: VTELO – dodatkowe trasy, INVERSE – trasy na odwrót (coś jakby odbicie lustrzane), MONTY – inne przeszkody, JOINT – lepsza grafika przeszkód, CLOCK – wyłącza czas, TAZOR – nowy samochód, BULLET ABURN – przeciwnicy jeżdżą Bulletami.

SCHIPO DE BUN Game Boy

■ Kody: 1) 2508, 2) 4850, 3) 4350, 4) 6291, 5) 6375.

SETTLERS Amiga

■ W miejscu hasła wpisz: PASSIVE. Będziesz mógł zacząć od dowolnego levelu.

■ Gdy linia graniczna wroga przebiega wzdłuż twojej granicy, to postaw

Tipsy

blisko chorągiewkę i kliknij obydwoma klawiszami myszy. Ukaże się ikona ze strzałkami, za pomocą których możesz przedłużyć drogę wroga na swoją stronę. Teraz możesz budować budynki na swoim terenie za pomocą materiałów i robotników wroga. Gdy zbudujesz warownię, rycerze przyjdą z zamku wroga a teren nadal będzie twój. Po zasiedleniu warowni odetnij od niej wszystkie drogi – pozbawisz przeciwnika rycerzy, osłabiając go. Po zbudowaniu i zasiedleniu innych budynków odetnij je od drogi przeciwnika i podłącz do swojej by produkty szły do twojego skarbca. Jeśli wybudowałeś magazyn, poczekaj z tym aż wróg go najpierw napełni.

■ Gdy wróg cię atakuje i ginie twój ostatni żołnierz, a nie możesz spalić strażnicy, to szybko zamień ją na coś innego. Wróg jej nie zdobędzie, a teren zdobyty dzięki strażnicy pozostanie twój.

SIM CITY — Amiga

■ Gdy masz ujemny budżet, ustaw prędkość gry na slow, gdy podatki zaczną przynosić zyski, zmień na very fast.

SIM TOWER — PC

■ Buduj sekcję LOBBY tak głęboko i tak daleko na lewo w ramach wieżowca, jak tylko jest to możliwe. Podwoi to liczbę twoich pieniędzy.

SLATERMAN — C-64

■ Hasła do plansz: 05) 80763L, 10) HD734A, 15) NVYD63, 20) 748TGA, 25) 983H45, 30) 360KH9, 35) THB3C0.

SOCCER KID — SNES

■ Kody: 1) Włochy – DCLLHFGPPD; 2) Rosja – TFBLSMGBNC; 3) Japonia – LFLMGTGTHJ; 4) USA – HBBPSGGNQF.

SONIC 2 — MegaDrive

■ W trzecim levelu wskocz na pierwsze drzewo, weź pierścień i podskocz – 5 żyć!

■ Po zebraniu siedmiu brylantów, zbierz 50 pierścionków i podskocz. Jesteś nieśmiertelny dopóki nie skończą się pierścionki (1 pierścionek = 1 sekunda).

SOUND BLASTER AWE 32 PnP — PC

■ W czasie instalowania karty Sound Blaster AWE 32 PnP w polskiej wersji Windows'95 występuje błąd. Kartę należy zainstalować i gdy Windows przy uruchamianiu zawiesi się trzeba przejść do DOS-u, wykasować pliki: sb16snd.drv, sbawe32.drv z katalogu SYSTEM w WINDOWS (także z podkatalogu SYSBCKUP, jeżeli się tam znajdują). Uruchomić ponownie Win'y, przejść do Panelu Sterowania, wybrać ikonę System, kliknąć na górze Menedżer Urządzeń. Wybrać kontrolery dźwięku, video i gier, kliknąć. Wybrać CREATIVE LABS ADVANCED WAVE EFFECTS SYTHESIS FOR AWE 32 i opcję Właściwości, na górnej listwie użyć opcję Sterownik. Wybrać \WINDOWS\SYSTEM\sbawe32.drv, kliknąć na dole Zmień Sterownik, potem kliknąć „Z dysku", włożyć dysk instalacyjny dołączony do karty i wczytać z niego sterownik i zatwierdzić – OK.



Nie należy jeszcze restartować systemu. Trzeba znów przejść do Panelu Sterowania, wybrać ikonę System, kliknąć na górze Menedżer Urządzeń. Wybrać kontrolery dźwięku, video i gier, kliknąć. Wybrać CREATIVE LABS SOUND BLASTER 16 Plug And Play i opcję Właściwości, na górnej listwie opcję Sterownik. Wybrać \WINDOWS\SYSTEM\sb16snd.drv, kliknąć na dole Zmień Sterownik, potem kilknąć „Z dysku", włożyć ponownie dysk instalacyjny dołączony do karty i wczytać z niego sterownik, zatwierdzić i uruchomić ponownie Windows. Teraz wszystko działa jak należy.

SPACE QUEST 1 — PC

■ Na początku gry, po wzięciu karty magnetycznej i cartridge'a, zjedź windą na dół. W pomieszczeniu z rozwalonym stargeneratorem znajdziesz magnes. Potem rób wszystko według opisu z SS'3. Gdy znajdziesz się w barze, przyczep magnes do jednorękiego bandyty i zagraj. Efekt – niespodzianka.

SPIDER MAN 2 — Game Boy

■ Aby przejść pierwszą planszę, należy zabić 25 facetów na deskach. W drugiej planszy należy zabić Cyber Robota i zebrać dwie kulki leżące na oknie domu w tle.

SWOS — Amiga

■ Aby strzelić z karniaka, należy zmylić bramkarza od razu po dojściu do piłki (pchnąć joya w przeciwny skos niż się będzie strzelać) i jak najszybciej przylutować. Grając w menedżerze, co trzy mecze bez straty bramki cena bramkarza wzrasta.

STREETS OF RAGE 2 — MegaDrive

■ Wejdź do OPTIONS i najedź na PLAYERS. Teraz wduś dwa razy prawo na joypadzie – 5 żyć.



rys. Stasiu

Tipsy

STREET FIGHTER ALPHA — PlayStation

■ Istnieją trzy ukryte postacie. Aby nimi zagrać, przy wyborze postaci należy najechać na znak zapytania i wstukać: AKUMA – trzymać L2 i szybko lewo, lewo, lewo, dół, dół, dół i jednocześnie kółko i krzyżyk. DAN – trzymać L2R2 i po kolei wciskać trójkąt, kwadrat, X, kółko, trójkąt. BISON – trzymać L2 i po kolei lewo, lewo, dół, dół, lewo, dół, dół i jednocześnie trójkąt i kwadrat.

SUPERFROG — Amiga

■ Oto kody. LAS: 2. 343522, 4. 447464, ZAMEK: 1. 392822, 2. 446364, 3. 984448, 4. 477444, CYRK: 2. 882334, 3. 992334, 4. 091332, PIRAMIDA: 1. 467464, 2. 818234, 3. 182394, 4. 298383, LODOWA: 1. 452234, 3. 383772, 4. 013152, PROJECT F: 1. 387211.

PC

■ Kody: 1.2 448745, 1.3 327233, 1.4 847566, 2.1 700517, 2.2 646900, 2.3 259501, 2.4 512198, 3.1 519347, 3.2 160158, 3.3 685550, 3.4 638667, 4.1 626495, 4.2 675586, 4.3 951616, 4.4 210424, 5.1 890654, 5.2 621038, 5.3 464938, 5.4 779296, 6.1 188656, 6.2 173309, 6.3 641007, 6.4 103546.

SUPER MARIO BROS 4 — Nintendo

■ Przed pokazaniem się ekranu tytułowego trzymaj START + SELECT – nieskończone życia.

SUPER MARIO LAND 2 — Game Boy

■ Na planszy gdzie wybierasz rury wduś SELECT, a gra będzie łatwiejsza.

SYNDICATE — PC

■ Aby przeładować broń po skończonej misji, sprzedaj dany przedmiot i kup go jeszcze raz. Sprzedajesz i kupujesz po tej samej cenie niezależnie czy jest w nim amunicja czy nie.

SYNDICATE WARS — PC

■ Podczas misji wciśnij ALT i C. Pojawi się komunikat świadczący o ukończeniu etapu. Teraz pozostaje jedynie wciśnięcie spacji, aby pojawiła się odpowiednia animacja.

TEENAGE NINJA TURTLES 3 — Game Boy

■ Kody: 1) 310010, 2) 1111-10, 3) 111112, 4) 133333, 5) 133BB4.

TERMINAL VELOCITY — PC

■ Kody do wpisania w trakcie gry: TRIGODS – nieubywająca energia, TRISHLD – przywrócenie energii, TRINEXT – następny etap, 3DREALM – amunicja wszystkich typów, TRWARP1 do TRWARP9 – przenoszenie od 1 do 9 etapu danej misji, TRIFIR1 do TRIFIR7 – amunicja od PAC do DAM, TRIFIR8 – afterburner (120), TRIFIR9 – jak TRIGODS ale tylko przez 30 sekund. MANIACS – afterburner (960), TRSCOPE – oscyloskop, TRFRAME – licznik ramek.

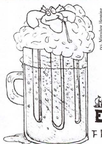
■ 1. Opcje panelu: SECT – numer sektora, w którym przebywasz. Niepotrzebny bajer. DIST – odległość od aktualnego celu. Dość przydatne. NAV – symbol aktualnego celu (o tym dalej). WEPN – symbol wybranej broni (j.w.). AMMO – ilość posiadanej amunicji lub paliwa do dopalacza. Żółty pasek – poziom osłon. Niebieski pasek – prędkość. Kółko z trójkątem pośrodku – radar krótkodystansowy. Lepiej przy użyciu klawisza TAB przełączyć się na długodystansowy – na głównym ekranie. Oznaczenia poniżej.

■ 2. Wskazania radaru: czerwony punkt – cel powietrzny, zielony punkt – cel naziemny, żółty punkt – wejście do tunelu, niebieski punkt – przedmiot do zebrania. Jeśli punkt jest okrągły, cel jest poniżej nas. Jeśli rombowaty – powyżej. Poza tym, niezależnie od trybu pracy radaru, czerwony punkt na górze małego radaru wskazuje, że lecimy do naszego aktualnego celu.

■ 3. Cele nawigacyjne: CHK – punkt, przez który należy przelecieć. TGT – cel do zniszczenia. DUN – miejsce powrotu do bazy. TUN – wejście do tunelu. XIT – wyjście z tunelu. BOS – główny cel epizodu (zawsze w etapie x-3). Gdy podlecisz odpowiednio blisko, na dole ekranu pokaże się jego wskaźnik energii.

■ 4. Rodzaje broni: 1) PAC – działko plazmowe. Standardowe wyposażenie naszego statku. 2) ION - działo jonowe. 3) RTL – laser szybkostrzelny. 4) MAM – rakiety niekierowane. 5) SAD – rakiety samonaprowadzające. 6) SWT – torpedy paraliżujące. 7) DAM – bomba wymiatająca wszystko z ekranu. FLY (trzymając ALT) – dopalacz PAC i RTL po zużyciu całej amunicji działają dalej, strzelają tylko wolniej (w oknie AMMO pojawia się napis). Pozostałe znikają.

■ 5. Większość bonusów ukryta jest w bunkrach z niebieską lampą na dachu. Reszta poukrywana jest losowo w celach naziemnych. 6. Opłaca się penetrować tunele, można w nich znaleźć różne ciekawe rzeczy.



rys. Mirosław Henning

TERMINATOR: FUTURE SHOCK — PC

■ Najpierw naciśnij CTRL+ALT+/. Pojawi się napis ENTER CODE, można wpisać tu następujące kody: GARBLE – na ekranie będzie pojawiał się tekst kodu lub gwiazdki, VERSION lub VERSIONID – wersja gry, HELLO – wypisanie na ekranie „HELLO", TURBO – przyspiesza grę (można wpisać kilka razy –



rys. Pyra

Tipsy

coraz większe przyspieszenie), SUPERUZI – mocniejsze uzi, BANDAID – życie i zbroja na max., FIREPOWER – wszystkie bronie i max. uzbrojenie, ICANTSEE – pojawia się okienko z widokiem w podczerwieni, WHOAMI – pojawi się tekst „YOU ARE..." z imieniem jakie wybrałeś na początku gry, NEXTMISSION – przejście do następnej misji, COUNTERS – aktualna pozycja i inne dziwne liczniki.

TERMINATOR 2

Game Boy

■ W pierwszym etapie 1 planszy w ruinach domów jest życie. W drugim etapie 1 planszy w pierwszej i ostatniej skrzynce jest życie. W tym etapie strzelaj tylko do gości idących z lewej strony, ci z prawej to ludzie. W trzecim etapie 1 planszy w murach u dołu ekranu są bomby i życie. W pierwszym etapie 2 planszy musisz rozwalić wszystke półki z książkami, komputery i oczywiście roboty. Nie strzelaj w wyższych gości, to ludzie, gdy strzelisz w niego, powie HEY! i stanie na chwilę, ale kolejny etap będzie trudniejszy. W drugim etapie 2 planszy musisz zamrozić gościa strzelając w ciężarówkę z ciekłym azotem.



rys. Mirosław Henning

THEME PARK

PC

■ Jeśli chcesz otrzymać nagrodę dla najlepszego przedsiębiorcy, weź 29 grudnia jak najwyższą pożyczkę. Nagroda jest twoja, a kredyt spłacisz po jej otrzymaniu.

■ Podczas negocjacji z dostawcami, pracownikami itp. gdy chcesz zawrzeć zgodę trzymaj wciśnięty lewy klawisz myszy na prawej główce. Zawsze się uda.

Amiga

■ Aby postawić symulator na początku gry, należy wybrać Ghost House i nie stawiając go wybrać z menu opcję RESTART. Można już postawić symulator. Za bezpieczeństwo w parku dostaje się bonus (forsa).

TINY TOON 2

Game Boy

■ 1) piłka, –, marchew, Gogo, 2) Gogo, piłka, marchew, piłka, 3) marchew, Kinio, – , piłka, 4) Kinio, piłka, Gogo, – , 5) Gogo, – , Kinio, Gogo.

THUNDERSCAPE

PC

■ World of Aden pełen jest zamkniętych drzwi i skrzyń, do których brak kluczy, więc w drużynie bardzo przydaje się złodziej z umiejętnością otwierania zamków.

■ Jeśli ukradniesz coś w sklepie i zostaniesz złapany, to więcej nie wpuszczą cię do tegoż sklepu – możesz odciąć się od jedynego źródła dochodów.

■ Zanim zaczniesz walkę – z daleka ostrzeliwuj wrogów z łuków, kusz, obrzuć go czarami etc. – czasem to jedyna szansa na wygraną.

TIME COMANDO

PC

■ Kody do leveli: CMYUKENU – Starożytny Rzym, OUJAHCHU – Japońskie Średniowiecze, QTRRQOKS – Europejskie Średniowiecze, EPYIGENJ – Piraci, IPNRWRJK – Dziki Zachód, CGTGHIVIE – I Wojna światowa, EFBYQHME – Przyszłość.

TOSHINDEN

PSX

■ Aby zagrać Sho Shojin, gdy tylko z boku zaczną wysuwać się opcje, naciśnij: lewo, prawo, lewo, kwadrat (wszystko drugą manetką). Jeśli było „fight" to O.K. Przy wyborze postaci zatrzymaj się na Kayin'ie, wciśnij dół i dowolny FIRE.

TRANSPORT TYCOON DELUXE

PC

■ Jeśli wysadzenie jednego pola z farmą, lub wybudowanie na nim jezdni kosztuje majątek, posadź na tym polu drzewko, a następnie wysadź je – znacznie mniej zapłacisz. Jeśli LOCAL AUTHORITY nie pozwala ci na wybudowanie w pobliżu miasta stacji, lotniska lub portu to obsadź takie miasto drzewkami aż wskaźnik LOCAL AUTHORITY zmieni się do minimum POOR.

TRUE LIES

MegaDrive

■ Kody: 2) RLWFKNV, 3) HLWFGJV, 4) JGVNKHN, 5) GJXGHJW, 6) DLQJPGY, 7) NMTJSKC, 8) LUMBQXL, 9) KYNCRYM. Aby mieć nieskończoną ilość energii, żyć i 999 broni, należy wpisywać po kolei: BGLVS, BGGRLY, BGWPNS – po każdym kodzie należy wcisnąć END, powinien na ekranie wyskoczyć napis AUTHORIZED. Potem można wybrać NEW GAME.

Game Boy

■ Jako kod wpisz RSSHLS – czwarta plansza.

UFO

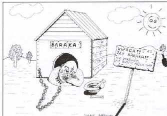
Amiga

■ W wersji amigowej SAVE tej gry jest mocno uproszczony, co powoduje różne, dodatnie i ujemne efekty. Np. jeśli wracasz AVENGER'em z misji i w bazie dowiadujesz się że nie można statku zatankować (brak ELERIUM-115), zapisz grę i odczytaj. Wszystkie statki będziesz miał zatankowane do pełna. Jeśli natomiast nie możesz załadować czołgu na pokład transportowca z powodu braku amunicji do czołgu, to zapisz grę po wyprodukowaniu amunicji, ale przed załadowaniem czołgu. W przeciwnym razie znów nie bę-

dziesz mógł go załadować (po odczytaniu SAVE trzeba wyposażać statki od nowa).

PC

■ Uwagi: 1) Jeśli masz zbyt wiele czołgów w bazie (np. 50) gra może się zawiesić w momencie ataku na bazę. 2) Gdy zabijesz ostatniego obcego rozładuj broń – program nie policzy ci napoczętych magazynków za zużyte. 3) Gdy pozwolisz wrogowi zaatakować swoją bazę i pokonasz go w walce dostajesz obłędne ilości elerium. 4) Gdy masz oddziały wyszkolone w walce PSI, możesz wogóle nie wychodzić ze statku. Wypuść tylko jakiś czołg by znajdował Obcych i przejmuj nad nimi kontrolę (do ataku PSI żołnierz nie musi widzieć wroga!). 5) Gdy twój żołnierz jest pod kontrolą Obcych w momencie ukończenia bitwy – uznawany jest za zaginionego. Warto więc czasem poczekać z zabiciem ostatniego wroga! 6) Nie badaj tej samej rzeczy w kilku bazach. Nie przyspieszysz w ten sposób badań. 7) przed końcem miesiąca zwolnij wszystkich naukowców – program nie policzy ci kosztów ich utrzymania, później możesz zatrudnić ich ponownie. 8) Twoi inżynierowie powinni zawsze coś produkować – większość rzeczy możesz sprzedać drożej niż wyniosły koszty ich produkcji. 9) Gdy atakujesz bazę na Marsie, nie wolno ci się wycofać – gra się wtedy kończy twoją porażką.



rys. Tomasz Baraniski



rys. Mirosław Henning

UGH
Amiga

■ Wszystkie kody: 1. FREISCHTIEL, 2. SELBSTLAE-UFER, 3. HENNABREGGL, 4. PEANNEHEISS, 5. SOICHGOMBASEPP, 6. ZPFU-NDHACKFLEISH, 7. DOGODDERDEID, 8. SPAMSPAMBEANSNSPAM, 9. SEMPRINI, 10. PROFRJGUMBY, 11. CONFESS, 12. MITTERMEIER, 13. DIESCHNICKIANGST, 14. INTEREST-ING PEOPLE, 15. INSURRANCESKETCH, 16. ITSHEARTS, 17. ARTHURTWOHEADS, 18. HAROLDTHESHEEP, 19. PICASSOONBICYCLE, 20. SPANISHINQUSITION, 21. LUIGIVERCOTTI, 22. JIMMYBUSSARD, 23. KENCLENAIRSYSTEM, 24. JOHANNGAMBOLPUTTY, 25. TRAINSPOTTING, 26. BICYCLEREPAIRMAN, 27. IRV-INGCSALTZBERG, 28. THEENDBERG, 29. HOWTOFLINGANOTHER, 30. THECATSATONTHEMAT, 31. CONFUSEACATLTD, 32. DISTRACTABEE, 33. MITTELSCHMERTZ, 34. INSPECTORTIGER, 35. LOOKOUTOFTWEYARD, 36. FISHYREQUISTTTTE, 37. ARTHURFIGGIS, 38. CRU-NCHYFROG, 39. SPRINGSUPRISE, 40. WALLYWIGGIN, 41. SIXTEENTONWEIGHT, 42. RASPBERRYKILLER, 43. SCOTTOFTHESAHARA, 44. BISHOPOFEASTANGLIA, 45. POLLYT-HEEXPARROT, 46. EWA-NMCTEAGLE, 47. ASCOTSMANONAHORSE, 48. KEITHMANIAC, 49. NOTGOODENUGH, 50. STILLNOTGOODENOUGH, 51. NUDGENUDGE, 52. THEWOODPARTY, 53. THESENSIBLEPARTY, 54. ADOPTADAPTNIMPROVE, 55. HELLOSAILOR, 56. ARTHURTREE, 57. ABLOCKOFWOOD, 58. LIONTAMING, 59. RONOBVIOUS, 60. CHANNELJAMP, 61. TUNNELINGINTOJAVA, 62. MAURICEZATAPATIQUE, 63. KENB-RIGGLES, 64. ALIBAYAN, 65. RENDOVE, 66. TIDDLES, 67. THENAKEDANT, 68. KENSHABBY, 69. ALBATROS, 70. THESUPPERWARS.

URBAN STRIKE
MegaDrive

■ Kody: 1) CR6JFC96SV6, 2) CD4SFC96SYR, 3) 9GW7-K9LGJ4Z, 4) NB7CG-RPMK9T, 5) L6JTSHBWU-XH, 6) GPJFKBR6-SY3.

■ Inna wersja kodów: C9NBDRPFGRH, 9GRGSK-Z96J7, NWDP7ZHLMTF, L6VYCRPMK9T, GPTSY-D3XGR6, W7YCZBRXGRR.

UTOPIA
Amiga

■ Zarobić można na wszystkim, od jedzenia do broni. Często handluj. Dobrze jest inwestować w wynalazczość. Od początku otocz kolonię linią wieżyczek laserowych, a po wynalezieniu min stawiaj je przed wieżyczkami. Wybuduj ok. 15 wyrzutni rakiet, co zabezpieczy cię przed lotnictwem przeciwnika.



VENDETTA C-64

■ Gdy w ostatnim levelu zabijesz szefa, to: pójdź do dziadka leżącego obok pomnika, rzuć w niego granatem, podejdź do tułowia, kliknij (najbiesz punktów). Aby dało się odebrać od dziadka forsę, wyjdź na chwilę do innej planszy, gdy wrócisz dziadek będzie cały.

VROOM Amiga

■ W boksie naciśnij: G – tankowanie, T – zmiana opon.

WARCRAFT PC

■ W czasie gry naciśnij ENTER i wpisz kod: SALLY SHEARS – odkrywa całą planszę, POT OF GOLD – dużo złota i drewna, EYE OF NEWT – wszystkie czary, HURRY UP GUYS – przyspieszenie treningu i budowania, IRON FORGE – najlepsza broń.

WARCRAFT 2 PC

■ Tajne kody: MAKE IT SO – przyspiesza trening, budowanie obiektów. Ponowne wpisanie wyłącza przyspieszenie. PRIZES – dodaje złota, drewna, oleju. HATCHET – chłopi rąbią drzewo dwoma uderzeniami. IT IS A GOOD DAY TO DIE – twoje oddziały stają się nieśmiertelne.

■ Podczas misji wciśnij ENTER, na dole ekranu pojawi się napis MESSAGE możesz wpisać tam tajne kody: SHOWPATH – odkrywa całą mapę, GLITTERING PRIZES – zwiększenie ilości złota, drzewa i ropy, VALDEZ lub SPYCOB – dodaje 5000 ropy, NOGLUES – wyłącza pułapki, THERE CAN BE ONLY ONE – wygrywasz z komputerem bez walki.

■ Kody: ITS A GOOD DAY TO DIE – nieśmiertelność, EVERY LITTLE THING SHE DOES – nie limitowana moc magiczna i wszystkie czary na full, DECK ME OUT – upgrade wszystkich typów broni, UNITE THE CLANS – wygranie poziomu, YOU PITIFUL WORM – przegranie poziomu, NETPROW – pokaz laserowych świateł w tle, FASTDEMO – szybko wyświetla demo na ekranie tytułowym, MAKE IT SO – wszystkie budynki są bardzo szybko budowane.

■ Gdy naciśniesz ENTER, w dolnej części ekranu pojawi się napis MESSAGE. Należy wtedy wpisać: VALDEZ – 50001 oleju, HATCHET – szybkie ścinanie drzewa, NOGLUE – nie działają na twoje oddziały pułapki (RUNY) wroga Gdy używasz któregokolwiek z tych CHEAT'ów, po zakończeniu poziomu uzyskasz rangę Cheater'a. Aby tego uniknąć, gdy uzyskasz przewagę nad komputerem, zapisz stan gry, a następnie ją załaduj.

WARHAWK PlayStation

Żeby zobaczyć wszystkie filmy wklep: trójkąt, X, odstęp, kółko, kółko, X, trójkąt, kwadrat. Epilog – kwadrat, kwadrat, odstęp, kółko, kwadrat, X, kwadrat, trójkąt.

WARLOCK MegaDrive

■ Kody: 1) SRVDR, 2) SNG-DN, 3) BGSTR, 4) PLEOP, 5) PGBRL, 6) BLDVN, 7) DINSJ, 8) NLYNG, 9) BTBYS, 10) SPKNS, 11) PRDIG, 12) SCFSH.















rys. O'key

WARLORDS
PC

■ Przed poszukiwaniami w świątyniach nagraj stan gry. Jeśli ci się nie powiedzie załaduj grę i próbuj ponownie. Wynik poszukiwań jest za każdym razem inny.

WITCHAVEN
PC

■ W czasie gry wciśnij BACKSPACE. Teraz możesz wpisać kody (po każdym z nich wciśnij ENTER): MOMMY – wszystkie napoje, SCOOTER – broń, WANGO – życie i zbroja na max., wszystkie czary i klucze. IDKFA lub RAMBO – natychmiastowa śmierć.

■ Dwie różne rasy walczą ze sobą (Gobliny leśne z górskimi). Trzeba tylko zaprowadzić jedne do drugich i zniknąć im z oczu. Przydatne jest też miażdżenie drzwiami. Ustaw przeciwnika pod nimi i naciśnij spację. Działa na wszystkie stwory. Metoda ta jest bardzo przydatna w walce z silnymi potworami jak Smoki czy Midiany.

WITCHAVEN 2
PC

■ Naciśnij BACKSPACE, wpisz kod i potwierdź ENTER'em: KILLME – śmierć, WEAPONS – bronie, SPE-LLS – czary, POTIONS – butelki, MARKETING – nieśmiertelność, HEROTIME – chwilowa nieśmiertelność, INVIS – niewidzialność. Użycie czarów: SCARE – straszenie, NIGHTVISION – widzenie w ciemności, OPENDOOR – otwieranie drzwi, FLY – latanie, NOBREAK – broń nie zużywa się, FIREBALL – kula ognia, RAFAEL – zmiana tekstury, KOBOLD – ?, FREEZE – zamrażanie, MAGICARROW – magiczna strzała, NUKE – grzybek (best). Butelki: HEALTH – zdrowie, STRENGTH – siła, CUREPOISON – leczenie zatrucia, RESISTFIRE – odporność na ogień, KEYS – wszystkie klucze, PENTAGRAM – daje klucz na następny level, ARMOR – max. zbroja, SHIELD – tarcza blaszana, SHIELD2 – tarcza drewniana, SHOWOBJECTS – pokazuje rzeczy na mapie, SHOWMAP – cała mapa, ENCHANT – ulepszenie broni, KILLALL – masakra, LEVELXX – skok na dany level (1-15), AMY – ?, RUBEN – pokazuje straszydełko, LIST – współrzędne.



rys. Mirosław Henning

WORLD CUP
Game Boy

Aby strzelić superpiłkę, należy nacisnąć przód i AB.

WORMS
Amiga

■ Gdy pokaże się START i OPTIONS wpisz „TOTAL WORMAGE". Teraz gdy grasz, możesz użyć SHEEP, BANANA BOMB i MINIGUN.

■ W wyborze plansz naciśnij prawy klawisz myszy i wpisz jeden z wyrazów: RUSHMORE, OCEAN, TEAM 17, WORMS – nowe scenerie.

■ Do tworzenia własnych plansz potrzebny jest program do rysowania (np. Deluxe Paint). Należy narysować planszę, najlepiej w rozdzielczości 400x500. Potem nagrać planszę na dysku z grą do katalogu TWUCUSTOM.

■ Wczytać grę, kliknąć na Records i na Next, do pojawienia się List Custom Level i Change Level Disk (dysk z naszą planszą musi być w stacji). Jeżeli się uda, używamy opcji Game Start. Gdy zaczyna się wgrywać plansza, wciskamy prawy przycisk myszy. Powinien pojawić się napis „Landscape", wtedy wpisujemy tytuł naszej planszy.

■ 1.Pracę palnika i młota pneumatycznego można w dowolnym momencie przerwać, a dokonuje się tego za pomocą spacji. 3. Owcę (sheep) także zdetonować można w dowolnym momencie (spacja). 4. Jeżeli nie wiesz, gdzie znajduje się twój robal, wciśnij HELP, a komputer sam go namierzy. 5. Naciśnij P (pauza), a potem ESC. Spowoduje to, że pojawią się następujące opcje: 1) Sudden Death, 2) Draw Game, 3) Sleep, 4) Quit 6. Jeżeli grasz w dużej grupie (16 robali) i nie znasz imion przeciwników, bądź też ustawili się tak, że nie można odczytać czyj jest czyj – naciśnij DEL, a komputer zostawi imiona tylko twoich robali. Ponowne naciśnięcie DEL kasuje imiona wszystkich. 7. Energia nie zawsze musi na początku wynosić 100. Może być to zarówno 75 jak i 150. Aby ją zwiększyć lub zmniejszyć należy wejść do TEAM ENTRY. Po prawej stronie od góry znajdują się HUMAN/COMPU-



rys. Gigi

TER (komputerowi też można zmienić energię), NORMAL, LIST, CLEAR. Teraz należy kliknąć na NORML, by zmieniło się na HIGH (150) lub LOW (75).

WORMS+ PC
■ Kody: 2. OHSOEASY, 3. UNCHAINS, 4. BJORNPOP, 5. DODGEMAX, 6. STARTURN, 7. HEYGEOFF, 8. REZDOGGY, 9. HIGHKICK, 10. LONG AGO, 11. HEY JOHN, 12. SATANICS, 13. NEARDEAD, 14. SCUMBAGZ, 15. GOOD BYE, 16. TRUTHOUT, 17. 17THK-IND, 18. GOGOGOGO, 19. PIGSPACE, 20. TRUMPTON, 21. PARANOID, 22. MIXTURES, 23. VERY MAD, 24. INSANITY, 25. GREATGIG.

WWF EUROPEAN RAMPAGE Amiga
■ Wciśnij 10xF10, zamrozisz (czyt. unieruchomisz) przeciwnika. Łatwa wygrana.



rys. Michał K.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP PC
■ 1) Wysyłając ludzi do walki nie wysyłaj samych żołnierzy. Zawsze dołącz oficera, gdyż jego obecność poprawia morale żołnierzy. Śmierć oficera ma bardziej negatywny efekt na morale niż śmierć zwykłego żołnierza. Żołnierze odzyskują morale tym szybciej im wyższy parametr BRAVERY. 2) Liczba posiadanych oficerów zależy od liczby żołnierzy we wszystkich bazach. ENSIGN przypada na pięciu żołnierzy, LIEUTENANT na 11, COMMANDER na 23, a CAPTAIN jest tylko jeden i to wówczas gdy masz co najmniej 30 żołnierzy. 3) Klękanie podwyższa celność. Trzymanie innego przedmiotu w drugiej ręce obniża celność (nie dotyczy pistoletów) o kilkanaście procent. Jeśli żołnierz jest ranny jego celność spada. 4) Żeby otworzyć drzwi nie trzeba wchodzić do pomieszczenia. Wystarczy zatrzymać się przed drzwiami i kliknąć RMB na pierwszym kwadracie z drugiej strony drzwi.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ Amiga
■ Do jednej ręki weź fragment pancerza, np. hełm, a do drugiej broń. Uaktywnij broń (pojawi się celownik), a później kliknij na ręce z pancerzem – będziesz mógł strzelać, a naboi w magazynku nie będzie ubywać.

ZEEWOLF Amiga
■ Kody: 5) IMAGO, 9) TIBURION, 13) ARGUS, 17) MARTEN, 21) SOCKIN, 25) GANNPAY, 33) FRAMPAGE.

ZEEWOLF 2 – WILD JUSTICE Amiga
Kody: REQUIN, WOLFRAM, FULLMOON, OUR-AGAN, IMARGUS, STAQ, KRAKEN, STATION, GBULL, STATIPAUSE, DOITNOW, SHIPDECK, GLOBOFF, BEHAVE, SHADOW, MAXFUEL, PELPAY, DOMINO, STEERDART. Klawiszologia: ENTER – wywołanie mapy, kursory – zmiana celów misji (tylko na mapie), G – podwozie, H – lina do transportu, CTRL – zmiana sterowania, SPACE – zmiana aktywnego uzbrojenia, ESC – powtórka misji, F10 – samodestrukcja.

ZOOL PC
■ Na ekranie opcji napisz: STREETLAMP. Grając: + (plus) – level wyżej, - (minus) – level niżej, 1 – niezniszczalność, 2 – strata życia, 3 – restart.

ZOOL 2 PC
■ Na ekranie opcji napisz: PHONEBOOK. Grając naciskaj: O – level wyżej, B – bonus level.

Atari Jaguar
■ Kody do poszczególnych poziomów (wpisywać w OP-TIONS): 77749, 88363, 33666, 11986, 91266, 31867.
■ Nieskończona energia: 11275. 99 żyć: 31965.

Amiga
■ Gdy wbiegniesz na ścianę z jednoczesnym trzymaniem FIRE, wykonujesz efektowny fikołek w powietrzu.





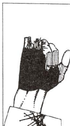


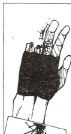


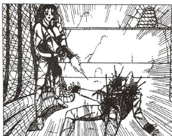






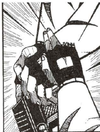




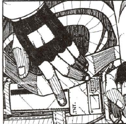






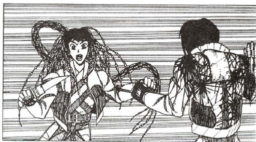


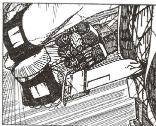



.TNT.



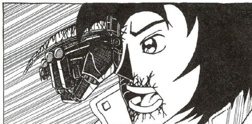

.TNT.
READY
SEIKO

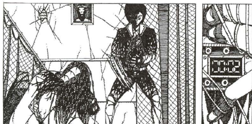





·TNT·






00:02





PRZEWODNIKI

Są gierki i giereczki, ale są też wspaniałe gry, w które gra się miesiącami, których się nie zapomina i do których stale się powraca. To np. nieśmiertelne strzelanki 3D, jak DOOM czy DUKE NUKEM, to niezwykle wciągające gry ekonomiczno–rozwojowe, jak CIVILIZATION czy COLONIZATION, to genialne połączenia strategii, ekonomii i elementów zręcznościowych, jak UFO (obie części) czy JAGGED ALLIANCE, to wreszcie modne ostatnio strategie w czasie rzeczywistym, jak WARCRAFT 2 czy SYNDICATE. Te gry po prostu nie przemijają i pewnie jeszcze przez kilka następnych lat będą na topie, niezastąpione w powodzi produktów coraz doskonalszych technicznie, ale pozbawionych... No właśnie, czego?

Tak to już jest, że jedne gry coś w sobie mają, innym tego brakuje. To „coś" decyduje o miodności, o tym, czy gra nam się spodoba i zajmie na wiele długich miesięcy, czy też poleci z twardziela już po kilku godzinach. Tego elementu nie sposób wyseparować i nazwać, to po prostu wypadkowa wszystkich cech gry – pomysłu, akcji, interfejsu, oprawy graficznej i dźwiękowej, która przeświadcza o klimacie. Jeśli wszystkie te zmienne spotkają się ze sobą w pewnym punkcie, powstanie dzieło bliskie ideałowi gry doskonałej, która bawi nie tylko fanów konkretnego gatunku, ale wszystkich graczy jednocześnie. Właśnie na takich grach skupiliśmy swoją uwagę i wybraliśmy dla was następujące tytuły: QUAKE, CIVILIZATION 2, COLONIZATION, JAGGED ALLIANCE, UFO, SETTLERS 2, COMMAND & CONQUER, RED ALERT, WARCRAFT 2, SYNDICATE WARS i Z.

Wbrew pozorom skrót FAQ nie ma nic wspólnego z podobnie brzmiącym słówkiem angielskim. Frequently Asked Questions to nic innego jak podpowiedzi, rady, tipsy i solutiony do gier. Jeśli któryś z was hasa po Internecie, doskonale wie, o czym mówię. W tej edycji Kompendium Wiedzy przygotowaliśmy dla was bogaty zbiór niezwykle cennych FAQ. Niezwykle cennych z dwóch powodów. Po pierwsze dlatego, że dotyczą gier, które bez zbytniej przesady można określić mianem hitów. Po drugie, ludzie, którzy je przygotowali, poświęcili naprawdę wiele czasu. Zrobili to dla was. Spędzili setki godzin przed monitorem, próbując rozgryźć wszelkie zawiłości gry, odkryć różne sposoby i sposobiki na przechytrzenie programu. Nie myślcie sobie, że te wszystkie kody do gier ułatwiające życie zdradzili ich twórcy. O nie, to było naprawdę czasochłonne zajęcie, niczym łamanie szyfru Enigmy. W dodatku monotonne i raczej nudne. Tylko nie mówcie, że komputer nie może się znudzić. Spróbujcie tłuc bez ustanku w jedną i tę samą grę, dnie i noce, całe tygodnie – aż do bólu, aż do obrzydzenia.

Myślę, że sami to docenicie, kiedy odpalicie WARCRAFT 2, COLONIZATION, SYNDICATE WARS, RED ALERT czy którąkolwiek z gier opisanych w tym rozdziale. Odpalicie, zapewne po raz kolejny, i sięgniecie po zebrane tu FAQ. Może wreszcie uda wam się przejść wszystkie misje, ukończyć grę z rekordowym rezultatem. Spróbować na pewno nie zaszkodzi.

I jeszcze jedno. Zadaniem tego przewodnika jest pomoc przy wyborze najskuteczniejszych strategii i taktyk stosowanych w opisanych tu grach. Niniejsze opisy żadną miarą nie promują zabijania siebie, innych, czy zabijania w ogólności.

Redakcja

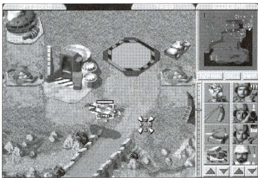
FAQ

COMMAND & CONQUER

Strategiczna gra wojenna, której akcja rozgrywa się w bliskiej przyszłości. Powstaje terrorystyczne ugrupowanie Brotherhood of Nod, którego celem jest przejęcie władzy na świecie. Do walki z terrorystami powołana zostaje organizacja Global Defense Initiative. Stajesz po stronie GDI lub NOD, a twoim zadaniem jest pokonać przeciwnika.

Gra składa się z serii kilkunastu misji dla każdej ze stron, w ramach których rozstrzyga się określoną potyczkę na danym terenie bądź realizuje zadanie taktyczne. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym (gra nie jest podzielona na tury, ani mapa na heksy). Każda ze stron konfliktu dysponuje na początku pewnymi zasobami w skali globalnej (bazy, fabryki, sprzęt) i lokalnej. W każdej misji można wykorzystywać tylko te, które znajdują się na terenie objętym jej działaniem.

Terytorium działań to wybrane państwa Europy (misje GDI) i Afryki (misje NOD), które zdobywa się uprzedzając inwazję strony przeciwnej, bądź odbija, jeżeli zostały wcześniej zajęte. Misje układają się w liniową fabułę, ilustrowaną wstawkami filmowymi. Niekiedy następuje chwilowe rozwidlenie scenariusza – przegrana w jednej z misji nie zawsze musi oznaczać koniec gry, czasami program proponuje inne rozwiązanie – powtórny atak, skierowanie natarcia inną drogą lub misję mającą na celu odrobienie strat. Dotyczy to jednak misji, których cel strategiczny jest mało znaczący. Porażka w ważnej misji w zasadzie równa się końcowi gry.



Cel misji podawany jest za każdym razem na odprawie i aby ukończyć misję z sukcesem, należy go w stu procentach zrealizować. Każda ze stron ma do dyspozycji pełną gamę sprzętu wojskowego, zabudowań i oddziałów. Walka toczy się na poziomie pojedynczego żołnierza, pojazdu czy budowli. Wraz z rozwojem sytuacji należy stawiać fabryki produkujące sprzęt, koszary szkolące żołnierzy oraz przetwórnie. Każdy z elementów ma określoną cenę, za jaką można go kupić (wyprodukować) lub sprzedać. Pieniądze (dolary) zarabia się na przetwórniach–rafineriach, które oczyszczają kryształki minerału Tiberium zbieranego przez żniwiarki. Jest to bardzo wartościowy minerał promieniotwórczy, który może być zbierany tylko przez wyspecjalizowane urządzenia. Żołnierze giną przy kontakcie z Tiberium. Zebrany minerał odradza się tylko wokoło „blossom tree", z którym żyje w symbiozie – jeżeli na danym obszarze nie ma takiego drzewa, to po zebraniu Tiberium nie będzie już nowych plonów.

Podobne gry: DUNE 2, WARCRAFT 2, SETTLERS 2, POLANIE.

Producent: WESTWOOD
Wydawca: VIRGIN
Dystrybucja w Polsce: IPS COMPUTER GROUP

Wymagania sprzętowe:
PC DOS/WINDOWS 2 CD
486DX2/66 ; 8 MB RAM ; 15 MB HDD
VGA ; SB16 ; SB AWE ; GUS
Opis: SECRET SERVICE 30

Klawiszologia i symbole

Pionowy słupek z prawej strony mapy jest wskaźnikiem zasobów energetycznych bazy. Niebieski znacznik określa aktualny pobór mocy – jeżeli baza będzie potrzebować więcej energii niż może zapewnić elektrownia, niektóre fabryki przestaną pracować. Będzie to oznaczone zmianą koloru na: zielony (nadwyżka), żółty (10% spadek efektywności) lub czerwony (50% spadek efektywności). Część budynków może funkcjonować na pół gwizdka, jednak obelisk, nowoczesna wieża strażnicza i centra komunikacyjne w ogóle przerwą pracę.

Klawisze używane w grze

G – tryb strażniczy – żołnierze będą wypatrywać wrogich jednostek, a gdy je ujrzą, przypuszczą atak.

X – tryb scatter – rozproszenie – przydatne, gdy piechota znajdzie się pod silnym ostrzałem.

S – stop – rozkaz zatrzymania jednostki do czasu wydania kolejnego rozkazu. Przydaje się, by powstrzymać nieznośne wiercipięty przed włażeniem pod lufy.

F7–F10 – skok do wybranych części mapy. Klawiszami CTRL+F7–F10 zaznacza się cztery części mapy (np. własną bazę, bazę wroga itp.), które potem można natychmiast przywołać klawiszami F7–F10.

CTRL+0–9 – uformowanie grupy – powoduje zgrupowanie zaznaczonych kursorem żołnierzy w grupę, która otrzymuje dany numer.

0–9 – wybór aktywnej grupy, gotowej do przyjęcia rozkazów.

TAB – pokazanie/schowanie bocznej listwy opcji.

H	– pokazuje na mapie własną główną fabrykę.
N	– pokazuje na mapie kolejną własną jednostkę (wg wewnętrznego klucza).
R	– jeśli się wycofasz, twoi cywile i technicy poniosą olbrzymie straty. Zanim się wycofasz, rzuć ich szaleńczo na wroga, a być może, zanim zginą, uda im się go trochę osłabić.
HOME	– odnalezienie na mapie aktywnej (wybranej kursorem) jednostki lub budynku.
ALT+0–9	– pokazuje na mapie jedną z dziesięciu zdefiniowanych wcześniej grup.
CTRL	– bezwarunkowy atak na wskazany obiekt niezależnie od tego, czy jest on sojuszniczy, wrogi czy obojętny (np. drzewo).
ALT	– bezwarunkowe przemieszczenie – rozkaz przerwania walki i udania się we wskazane kursorem miejsce. Przydatne przy sterowaniu czołgiem miażdżącym żołnierzy przeciwnika.
CTRL+ALT	– ochrona jednostki/budynku – rozkaz, w wyniku którego wybrane jednostki będą patrolować teren wokół wskazanego obiektu.

Jednostki

Piechociarz – podstawowe „mięso armatnie", które słabo walczy i szybko ginie. Uzbrojony w karabiny, ale mimo to mało skuteczny. Gdy żołnierz znajdzie się pod ostrzałem, pada na ziemię. Leżący jest bardziej odporny na trafienia i wciąż może prowadzić ogień. Wstanie, gdy zagrożenie minie lub gdy wydasz mu taki rozkaz dwuklikiem.

Cywil – wyposażony w dziesięciostrzałowy pistolet, poza tym bezbronny i mało odporny. Cywile żyją w wioskach. Nie mają znaczenia strategicznego.

Technik – również nosi pistolet. Jest bardzo szybki, dlatego mimo swej niskiej odporności czasem okazuje się przydatny do eksploracji. Trafiony wybucha z dużą siłą, odsłaniając sporą część mapy.

Inżynier – słaby ciałem, silny duchem. Przejmuje budynki wroga, które tym samym zaczynają pracować na naszą korzyść. Nieskuteczny przeciwko zawodowym żołnierzom, ale kilku inżynierów podrzuconych transporterem do bazy wroga może przejąć ją całą bez jednego wystrzału! Korzyści są oczywiste – przejęty budynek będzie produkował dla nas sprzęt, nawet taki, którego wcześniej nie mogliśmy produkować. Ale uwaga – jako nasz będzie natychmiast atakowany przez siły wroga (przyczyniając się do spustoszeń w bazie), dlatego przed zniszczeniem można go sprzedać.

Kanonier – średnio uzbrojony, sprawdza się w natarciu masowym. Są tani i można produkować ich seryjnie. Świetni do odciągania i rozpraszania wrogich sił. Niestety, są skuteczni tylko na mały dystans i bardzo łatwo giną.

Grenadier – szybka i skuteczna jednostka przeciwko budynkom i pojazdom. Ich granaty, wyrzucane z odpowiednią częstotliwością, są dotkliwe dla wszystkich, jednak trudno nimi trafić poruszający się cel. Znakomici jako ochrona budynków czy eskorta dla inżyniera.

Bazookowiec – uzbrojony w kieszonkowy wyrzutnik pocisków jest dobry jako obrona naszych fortyfikacji lub czołgów, ale tylko jeśli działa w większej grupie. Wystrzeliwuje swoje pociski ze zbyt małą częstotliwością i często chybia. Ci żołnierze nie dają rady piechocie, która wyrzyna ich w pień. Bazooka to znakomita (bo praktycznie jedyna sensowna ruchoma) broń przeciw helikopterom.

Miotacz ognia – najbardziej zabójcza jednostka przeciwko innym żołnierzom. Jeden dobrze wystrzelony płomień może spalić całą grupę (nawet szesnastu chłopa) bez względu na to, czy są w niej piechociarze, bazookowcy czy inżynierowie. Ci żołnierze mogą jednym strzałem podpalić budynek. Bardzo łatwo poddają się wszelkim pojazdom, przeciwko którym są bezradni. Uwaga – miotacze to broń obosieczna – żołnierze mogą spalić swoich, a nawet siebie, gdy na przykład zajmie się drzewo!

FAQ

Komandos – pojawia się w grze bardzo rzadko, tylko w niektórych misjach. Jest bardzo szybki, widzi na bardzo dużą odległość, potrafi z daleka położyć jednym strzałem dowolnego żołnierza. Potrafi minować budynki i mosty, które po chwili obracają się w pył. Ulega jedynie lekkim jednostkom zmotoryzowanym oraz miotaczom ognia, jeżeli podpuści ich zbyt blisko. Wykorzystanie komandosa w normalnych misjach zależy od inwencji gracza – można np. zwabić nim wrogą żniwiarkę w pobliże własnej bazy, gdzie zostanie ostrzelana przez wieżyczki.

Dinozaur – w grze jest ukrytych pięć dinozaurów, do których można uzyskać dostęp tylko modyfikując kod gry, a więc „włamując się" do niej. Normalnie się ich nie spotyka.

Bronie i pojazdy

MCV – pojazd przewożący składaną fabrykę, bardzo drogi, powolny i mało odporny. Zwykle zaczyna niektóre z misji, aby za chwilę rozłożyć się w dogodnym miejscu. Budująca się baza jest jeszcze mniej odporna niż MCV, dlatego należy przedtem oczyścić okolicę z wrogich jednostek.

Żniwiarka – służy to zbierania Tiberium i transportowania go do rafinerii. Pojazd jest na wyposażeniu rafinerii, ale można dokupić ich więcej, by uzyskać szybszy przerób z odległych terenów. Żniwiarka jest bezbronna, może jedynie miażdżyć wrogich żołnierzy i uzbrojonych motocyklistów. Strata żniwiarki może oznaczać klęskę – trzeba jej za wszelką cenę bronić. Wróg robi to samo – jeśli zaatakujesz jego żniwiarkę, rzuci na odsiecz całe swoje siły.

Hum-vee – mało odporny i słabo uzbrojony pojazd, używany najczęściej do rozpoznania. Może też służyć do dezorientacji wroga, gdyż skupia uwagę jego jednostek, a jest na tyle szybki, by zdążyć uciec.

APC – wielofunkcyjny transporter mogący przewozić żołnierzy, dla których jest dobrą osłoną. Porusza się dość szybko. Świetny gdy trzeba podrzucić do wrogiej bazy grupkę inżynierów chronionych przez grenadiera. Jest w stanie z powodzeniem miażdżyć wrogie oddziały, czyli np. eliminować natrętnych miotaczy ognia. Dzięki zamontowanemu działku może się ostrzeliwać, choć z mizernym skutkiem. Świetnie się za to sprawdza w rozpoznaniu, gdyż odsłania duże obszary terenu.

Buggy (NOD) – niewielki, szybki pojazd uzbrojony, skuteczny przeciwko piechocie, szczególnie jako osłona dla czołgów. Bez szwanku może poruszać się po polach Tiberium.

Motocykl rozpoznawczy – najszybsza jednostka naziemna, ale bardzo słabiutko uzbrojona. Jej rakiety są w stanie ledwo nadgryźć hum-vee i APC. Motocyklistę z łatwością rozjeżdża pierwszy lepszy czołg. Skuteczny do rozpoznawania terenu albo w grupach po 5–10 przeciwko pojedynczym jednostkom.

Samobieżna wyrzutnia rakiet – do jej wyprodukowania należy posiadać nowoczesne centrum komunikacyjne oraz fabrykę broni. Jest kosztowna, delikatna, ale jej rakiety są zabójcze. Potrafi strzelać na duże odległości, a nawet strącić samolot lub helikopter. Odłamki mogą ranić nawet większe grupy piechoty. Trudno z niej wycelować.

Wyrzutnia rakiet SSM – niezwykle skuteczna i niszczycielska broń, ale wieki mijają, zanim się uzbroi. Jeden dobrze wymierzony strzał potrafi poczynić niewiarygodne spustoszenia.

Czołg lekki – jeden ze skuteczniejszych czołgów po stronie NOD, może z łatwością zdusić średni czołg GDI. Należy zapewnić mu wsparcie piechoty.

Czołg średni – skuteczny przeciw lekkim czołgom i mobilnym miotaczom ognia, które dają się we znaki piechocie. Słaby w ataku na fortyfikacje, praktycznie bezużyteczny przeciwko piechocie. Dobrze sprawdza się w grupie.

Czołg ciężki – największy i najdroższy ze wszystkich czołgów. Jest nie tylko morderczy dla piechoty, którą miażdży pod gąsienicami, ale też w miarę łatwo przebija się przez ściany. Może zestrzelić helikopter. Najważniejsze że potrafi się sam naprawiać, przywracając sprawność do 50%.

Czołg ogniowy – podobnie jak miotacz ognia, jest doskonałą bronią przeciw piechocie. Jego podwójny płomień potrafi zwęglić sporą grupę kosztownych żołnierzy, może też poważnie nadszarpnąć kondycję budynków. Niestety, ma słaby pancerz, więc powinien być ochraniany przez bazookowców, którzy zdejmą jednostki atakujące z większej odległości.

Niewidzialny czołg – bardzo mało odporny i niezbyt dobrze uzbrojony, ale jego siłą jest niewidzialność. Grupa czterech czołgów jest w stanie zrównać z ziemią budynek. Na szerszą skalę mało skuteczny, ale można go stosować w różnego rodzaju sztuczkach, np. unieszkodliwić żniwiarki lub zniszczyć dwa kluczowe budynki.

Orka – latający potwór, zdolny wystrzeliwać pociski podobne do bazookowych. Bezużyteczny przeciw piechocie, niesie śmierć pojazdom. Najlepiej zgrupować orki na ziemi i wystartować całą formacją. Są zabójcze, ale ulegają nowoczesnym wieżom strażniczym oraz wyrzutniom rakiet SAM, dlatego powinny latać grupami, bo strzał zdejmie zawsze jedną z nich.

Apacz – latająca śmierć, może wykosić z pokładowego działka całe zastępy piechoty, a także narazić na niemałe uszkodzenia pojazdy. Łatwy cel dla nowoczesnej wieży strażniczej, bazookowców oraz wyrzutni rakiet.

Helikopter transportowy – przewozi wojsko drogą powietrzną, analogicznie jak APC. Jest o wiele szybszy niż lądowe środki transportu. Jest łatwym celem dla wszelkich wyrzutni rakiet, jednak skutecznie chroni przewożonych żołnierzy.

Niszczyciel – wątła łódź wyposażona w wyrzutnię pocisków, dająca wsparcie od strony wody. Pada po jednym porządnym strzale.

Artyleria – skuteczna tylko na małą odległość, na dużą niecelna i nieefektywna. Bardzo mało mobilna, ale za to dosyć odporna.

Wsparcie powietrzne – seria bomb napalmowych zrzucanych z A–10, które pustoszą wszystko dookoła, równają z ziemią mniejsze budynki, a większe poważnie uszkadzają. Mniej skuteczne przeciwko działom stacjonarnym, obeliskom i wyrzutniom rakiet SAM. Czas ładowania: 12 minut, plus czas potrzebny, by samolot osiągnął cel.

Atak jądrowy – jednym strzałem usuwa z powierzchni ziemi fabrykę broni, silos Tiberium i większość pojazdów. Ładuje się aż 20 minut.

Działo jonowe – zabójcze, ale bardzo kosztowne. Jednym strzałem zmiata pięciu żołnierzy, większość czołgów, działo stacjonarne, wyrzutnię rakiet SAM, obelisk światła lub silos. Wymaga za to nowoczesnego centrum komunikacyjnego. Ładuje się 15 minut. Szczególnie efektywny jest strzał w czołg ogniowy, który wybucha, niszcząc najbliższe jednostki.

Budynki

Wszelkiego rodzaju zabudowania i fortyfikacje mają dużą odporność na uszkodzenia, które jednak zmniejszają ich produktywność. Naprawa jest kosztowna, ale niezbędna, gdyż np. elektrownia pracując połową mocy nie jest w stanie podtrzymać pracy fabryk.

Fabryka – jest podstawą budowania armii, z niej bowiem wyjeżdżają na świat transportery, czołgi i inne pojazdy. Jest kosztowna i w razie potrzeby można ją sprzedać, jednak pozbycie się wszystkich fabryk praktycznie uniemożliwia prowadzenie dalszej walki. Warto postać inżyniera, aby przejąć wrogą fabrykę, gdyż wówczas można produkować nawet niedostępne wcześniej pojazdy.

Elektrownia – potrzebna do podtrzymania pracy wszystkich elementów bazy. Nie powinno się wykorzystywać całej mocy elektrowni, bowiem w razie ataku na bazę i uszkodzenia zasilania, produkcja stanie. Warto trzymać nadwyżkę mocy w postaci dodatkowych elektrowni.

Nowoczesna elektrownia – ma podwójną moc i zajmuje mniej miejsca niż dwie tradycyjne elektrownie. Jest jednak droższa niż dwie zwykłe, dlatego raczej nie jest polecana. Wykazuje sporą wytrzymałość na atak bronią atomową.

Płoty/Mury/Worki – elementy umocnienia, które zatrzymują nacierające siły wroga. Ulegają zniszczeniom, ale są efektywne, jeśli potrzeba ufortyfikować bazę lub wciągnąć oddziały przeciwnika w pułapkę.

Rafineria – punkt „skupu" i przerobu wartościowego minerału Tiberium, który zbiera z terenu załączona na stałe żniwiarka.

Silos – służy do składowania przetworzonego Tiberium.

Koszary (lub Ręka NOD) – miejsce szkolenia żołnierzy – kanonierów, grenadierów, bazookowców i inżynierów.

Fabryka broni – pozwala na produkcję dodatkowych środków obrony i ataku.

Lotnisko – miejsce, gdzie mogą lądować samoloty z transportem dodatkowego sprzętu. Najlepiej budować je po prawej stronie mapy, ponieważ transportowce nadlatują zawsze od prawej strony.

Centrum komunikacyjne – podgląd satelitarny – można obejrzeć całą mapę terenu.

Nowoczesne centrum komunikacyjne – jw., a także pozwala na budowanie wydajniejszych i bardziej zaawansowanych pojazdów. Przejmuje wszystkie funkcje normalnego centrum i jest bardzo wytrzymałe na ataki. Daje dostęp do działa jonowego.

Wieża strażnicza – niepozorne urządzenie, które automatycznie pokrywa ogniem wszystkie wrogie jednostki, które się znajdą w jego pobliżu. Sieje spustoszenie wśród żołnierzy, jest jednak prawie bezużyteczna przeciwko pojazdom. Niezwykle tania, dzięki czemu można pobudować ich kilkadziesiąt i w ten sposób skutecznie bronić się przed natarciem. Warto je często naprawiać, gdyż łatwo ulegają uszkodzeniom.

Nowoczesna wieża strażnicza – dobra zarówno przeciwko piechocie, jak i pojazdom, ale głównie na większe odległości. Jest w stanie powstrzymać atak powietrzny, a przy wsparciu ze strony czołgów i umocnień terenowych stanowi doskonałą obronę bazy. Wysiada przy spotkaniu z czołgiem ogniowym.

Turret (NOD) – wieżyczka strzelnicza – skuteczne w większej grupie, dobre przy niszczeniu pojazdów, natomiast bezbronne wobec piechoty. Trzeba je często naprawiać.

Obelisk światła – śmiertelna broń przeciwko pojazdom opancerzonym. Dla bezpieczeństwa warto go obudować murem, by zatrzymać ogień z dział. Obelisk zużywa sporo energii i wolno się ładuje, ponadto wymaga nowoczesnej elektrowni. Te działa laserowe są naprawdę zabójcze. Trzymaj w pobliżu czołgi ogniowe na wypadek, gdyby przeciwnik chciał zaatakować liczebną grupą żołnierzy.

Wyrzutnia rakiet SAM – ma własny silny pancerz i jest bardzo skuteczna, ale wystrzeliwując rakietę na chwilę chowa osłony. Jest wtedy podatna na atak.

Lądowisko – umożliwia wykorzystanie helikopterów do podrzucania żołnierzy na terytorium wroga. W komplecie jest helikopter.

Warsztat – umożliwia naprawę uszkodzonego sprzętu (dotyczy tylko pojazdów), jednak z uwagi na wysoką cenę i długi czas napraw nie opłaca się dbać o tanie pojazdy. Podczas remontu zarówno pojazd, jak i warsztat mogą zostać zniszczone, np. bombą napalmową.

Świątynia NOD – umożliwia przeprowadzenie ataku atomowego pod warunkiem, że zostały znalezione skrzynki z dodatkowym osprzętem. Występuje tylko w kilku misjach.

Tabele

Typy broni pancernej:

0 – odporna na broń przeciwpancerną, łatwo ulega broni maszynowej
1 – motocykle rozpoznawcze
2 – artyleria, hum-vee, żniwiarka, niewidzialny czołg, wyrzutnie rakiet
3 – wszelkie czołgi, APC i łodzie
4 – orki i śmigłowce

Nazwa broni	stopień zniszczeń					rozrzut	zasięg	uzbrajanie	celność
	0	1	2	3	4				
Karabin ręczny	99	4	4	4	?	–	6	05	6
Karabin maszynowy	22	19	14	6	25	1	3	05	6
Pistolet	?	?	?	?	?	–	1	25	4
Minikarabin	15	8	8	4	4	–	1	03	6
Rakieta	8	22	22	30	11	?	4	06	5
Ręczny miotacz ognia	26+	?	24	?	9	3	2	05	6
Czołgowy miotacz	50+	35	35	13	?	2	2	05	6
Broń chemiczna	40+	?	36	?	14	3	2	07	6
Grenade	39	?	26	13	?	2	2	07	5
Działko 70mm	?	19	19	25	?	?	4	06	5
Działko 120mm	8	22	22	30	15	?	5	05	5
Działko 120mm	10	30	30	40	20	?	5	09	5
Działko wieżyczki	10	30	30	40	20	?	5	06	5
Zasobnik rakiet	?	?	?	?	?	1	5	07	4
Rakieta 227mm	?	?	?	?	?	2	6	09	3
Rakieta balistyczna	?	112	85	40	?	1	6	06	1
Działko 50mm	15	8	8	4	4	–	4	03	6
Łódź patrolowa	?	?	?	?	?	2	8	03	3
Pocisk GT	?	?	?	?	?	2	8	05	3
Bomba napalmowa	?	?	?	?	?	1	–	12:00	6
Laser	?	?	200	?	?	?	5	05	6
Rakieta woda–ziemia	?	?	?	?	?	–	8	06	6
Rakieta woda–powietrze	?	?	?	?	?	4	10	:24	6
Działo jonowe	592	578	?	450	450	1	–	15:00	6
Głowica atomowa	?	?	?	?	?	3	–	20:00	6

Jednostki

Jednostka	odporność	broń	cena	czas budowy	szybkość	rozpoznanie
Kanonier	50	0	100	10	3	1
Grenadier	50	0	160	10	5	1
Bazookowiec	25	0	300	25	2	2
Miotacz ognia	70	0	200	18	5	1
Chemik	70	0	300	25	3	1
Inżynier	25	0	500	45	3	2
Komandos	80	0	1000	130	5	5
Humvee	150	2	400	35	8	2
MCV	600	2	5000	800	4	2
Transporter APC	200	3	700	100	7	4
Żniwiarka	600	2	1400	215	7	2
Wyrzutnia rakiet	100	2	800	110	4	4
Wyrzutnia SSM	120	2	750	105	4	4
Czołg ogniowy	300	3	800	110	5	4
Czołg niewidzialny	110	2	900	120	6	4
Czołg lekki	300	3	600	50	4	3
Czołg średni	400	3	800	110	4	3
Czołg ciężki	600	3	1500	215	1	4
Artyleria	75	2	450	40	1	4
Samochód terenowy	140	2	300	25	8	2
Motor rozpoznawczy	160	1	500	35	9	2
Orka	125	4	1200	200	10	0
Śmigłowiec bojowy	125	4	1200	115	10	0
Śmigłowiec transportowy	90	??	1500	220	9	0

Budynki

Budowla	pobór mocy	wydatek mocy	odporność	cena	czas budowy	wymagane
Worek z piaskiem	0	0	20	50	15	fabryka
Płot	0	0	10	75	15	fabryka
Mur	0	0	70	100	15	fabryka
Elektrownia	0	100	200	300	20	fabryka
Nowoczesna elektrownia	0	200	300	700	45	elektrownia
Koszary	20	0	200	300	20	elektrownia
Fabryka broni	30	0	200	2000	320	elektrownia
Rafineria	40	10	450	2000	55	elektrownia
Silos	10	0	150	150	10	rafineria
Wyrzutnia rakiet SAM	20	0	200	750	105	Ręka
Działo stacjonarne	20	0	600	250	22	Ręka
Centrum komunikacyjne	40	0	500	1000	135	rafineria
Nowoczesne centrum kom.	200	0	500	2800	410	centrum komunikacyjne
Wieża strażnicza	10	0	200	500	42	koszary
Nowoczesna wieża strażnicza centrum komunikacyjne		20	0	300	1000	135
Lądowisko	10	0	400	1500	20	Ręka
Lotnisko	30	0	500	2000	320	rafineria
Warsztat	??	0	??	1200	200	elektrownia
Ręka NOD	20	0	200	300	20	elektrownia
Obelisk	150	0	200	1500	220	centrum komunikacyjne
Świątynia NOD	150	0	1000	3000	450	centrum komunikacyjne

Misje GDI

Opiszemy tylko misje GDI, bowiem brakuje nam już miejsca, poza tym gra jest bądź co bądź stara. O COMMAND & CONQUER można by napisać całkiem grubiutką książkę, a przecież jest już RED ALERT! Na szczęście większość wskazówek ma praktyczne zastosowanie w tej nowej edycji C&C. O samej grze przeczytać można w SS'42.

Struktura misji GDI:

```
          [4EA][5EA]                                                [15EA]
[1][2][3EA][4WA][5EB][6][7][8EA][9][10EA][11][12EA][13EA][14][15EB]
      [3EB][4WB][5WA]  \-->[8EB]   [10EB]    [12EB][13EB]       [15EC]
               [5WB]
```

Misja 1 - Estonia

Masz do dyspozycji kilka jednostek oraz MCV. Oczyść teren i wybuduj bazę, rozpoczynając od elektrowni. Wyprodukuj kilka jednostek i wyślij je w teren, by go oczyściły z wrogich żołnierzy.

Misja 2 - Estonia

Odeprzyj bezpośredni atak, rozłóż MCV i postaw dwa komplety koszar. Gdy wyszkolisz 30 kanonierów, zgrupuj ich po dziesięciu w okolicach bazy. Wyślij hum-vee celem rozpoznania – mo-

żesz zwabić przeciwnika w pułapkę. Teraz atak na bazę: wyślij jedną grupkę od zachodu, a dwie od południa. Zaraz za nimi ustaw inżynierów, którymi przejmiesz fabrykę, rafinerię (gdy wróci żniwiarka) i elektrownię. Po zniszczeniu pozostałych zabudowań (oprócz jednego silosu) dobuduj dwie rafinerie i trzy silosy. Po zebraniu całego Tiberium sprzedaj wszystkie budynki, a ostatni silos zniszcz, co zakończy misję z wynikiem 20.000 dolarów.

Misja 3ea/eb - Łotwa

Wystaw większe siły, by zaatakować bazę NOD. Po usunięciu wszystkich wyrzutni rakiet otrzymasz dostęp do wsparcia powietrznego, co pozwoli ci pozbyć się dział stacjonarnych. Oczyść teren z resztek wroga.

Misja 4ea/wa - Białoruś

Musisz odzyskać przechwycony przez NOD sprzęt, który jest przewożony w skrzyniach. Zacznij od załadowania żołnierzy do APC i gnaj w kierunku bazy. Wysadź ich na południe od rzeki i zlikwiduj czołg z grupką piechoty. Dołącz przybyłe posiłki i zaatakuj wykradające skrzynie.

Misja 4wb - Polska

NOD zamierza przejąć miasto, a ty musisz temu zapobiec, docierając tam pierwszy. Musisz tak długo odpierać ataki, aż nie przybędą posiłki.

Misja 5ea/eb/wa/wb - Niemcy

Jedna z baz GDI właśnie odparła atak, ale jest zbyt słaba, by przetrzymać kolejny. Odbuduj bazę i wystaw wojsko, które poprowadzisz do szturmu na pobliską bazę NOD. Warto mieć dwie żniwiarki, bo Tiberium jest rozmieszczone na dużym obszarze. Możesz też przejąć Rękę NOD zlokalizowaną w prawym górnym rogu mapy.

Misja 6 - Czechy

Poprowadź komandosa przez wrogą bazę, minując strategiczne budynki. Należy go najpierw zrzucić na wybranym terenie, następnie okrążyć bazę, eliminując wyrzutnie rakiet i polecieć na północ w kierunku bazy. Uważaj na patrolujące okolicę samochodziki.

Misja 7 - Czechy

W przypadku niepowodzenia poprzedniej misji należy przypuścić atak na całą bazę. Najlepiej rozłożyć własną bazę po lewej stronie mapy, pomiędzy polami Tiberium, by ułatwić dostarczanie surowca do rafinerii. W tej misji przydadzą się wieże strażnicze do ochrony bazy przed ciągłymi atakami. Do zniszczenia wrogiej bazy wystarczy 6 czołgów, 4 hum-vee, 5 transporterów z grenadierami i oddział trzydziestu grenadierów. Najpierw należy podprowadzić hum-vee w celu wybicia dziury w murze, następnie wpuścić transportery, których załoga wykończy czołgi. W międzyczasie pozostałe siły powinny zaatakować od północy, uderzając w lotnisko i elektrownię.

Misja 8ea - Austria

Po odcięciu wsparcia ONZ jesteśmy zdani na siebie. Należy odbudować nadwątloną bazę, wystawić wojsko i zniszczyć na tym obszarze siły NOD. Najlepiej jest skierować się na północ i po pokonaniu grupki wrogich żołnierzy wspiąć się na klif, skąd można usunąć większość wyrzutni

rakiet, a także lotnisko, Rękę i silosy. Gdy baza zostanie wystarczająco osłabiona, czas na mały spacer i wycięcie ocalałych w pień.

Misja 8eb - Słowacja

Należy ochronić doktora Moebiusa, który organizuje szpital dla ofiar promieniowania Tiberium i unieszkodliwić wszystkie siły NOD w okolicy. Zacznijmy od przeniesienia się do wioski na południowym zachodzie. Wystarczy dobrze obudować się workami z piaskiem i wystawić wyrzutnie rakiet odpierające przeciwnika, a następnie działać tak jak zwykle – wystawiać wojsko i uderzać.

Misja 9 - Węgry

Zadanie: oczyścić brzeg morski z dział, aby łodzie mogły bezpiecznie przypuścić atak na bazę NOD. W tej misji pojawia się nowa broń NOD – laser. Do zdobycia bazy wystarczą 2 hum-vee i 2 APC z inżynierami na pokładzie. Hum-vee odwracają uwagę i wyciągają jednostki wroga z bazy, a wtedy uwolnieni inżynierowie mogą przejąć budynki.

Misja 10ea/eb - Słowenia/Rumunia

ONZ znów przyznało swoją pomoc – tym razem w postaci nowej jednostki powietrznej – orek. Należy zniszczyć wszelkie ślady obecności NOD na terenie Słowenii. Po wybudowaniu bazy należy obstawić ją workami z piaskiem i dalej rozbudowywać bazę w kierunku wschodnim. Po rozpoznaniu terenu wystarczy wysłać grupę orek w celu unieszkodliwienia dział, zaś grupę grenadierów, by pozbyli się wyrzutni rakiet SAM. Teraz atak na bazę – najpierw północne działo grupą grenadierów oraz północno-wchodnia wyrzutnia rakiet grupą orek. Warto wylądować orką na miejscu, gdzie stała wyrzutnia, by zapobiec jej odbudowaniu się. Potem już tylko seria nalotów i wroga baza zniszczona.

Misja 11 - Grecja

Zadanie: nasz szpieg zdobył niezwykle cenne informacje, ale popadł w tarapaty. Należy mu pomóc. Najlepiej przebijać się prawą stroną, wzdłuż klifu. Własną bazę należy rozłożyć tuż przed polem Tiberium, następnie oczyścić teren z bazookowców i ufortyfikować bazę, przygotowując się na przeprawę z bandą miotaczy ognia. Wysyłając linię czołgów, a zaraz za nimi kilka APC, będzie szansa przytrzymać ich w miejscu i zdjąć zza czołgów. Następną falę trzeba przyjąć na klatę podobnie, wymieniając uszkodzony sprzęt na nowy.

Baza NOD jest po drugiej stronie rzeki, na wzniesieniu. Weź parę czołgów i wybierz się pozbawić przeciwnika elektrowni, oczywiście po załatwieniu wyrzutni SAM. Trochę na zachód spotkasz żniwiarki. Kiedy je zaatakujesz, przyciągną masę wrogich jednostek, które będziesz mógł wyciąć, podobnie jak same żniwiarki.

Gdy zauważysz, że siły wroga są nieco przetrzebione, czas na atak. Sprzedaj wszystkie własne budynki i wystaw gromadę wojska, z którą popędź w APC do wrogiej bazy. Na spotkanie laserom wyślij czołgi, a gdy laser będzie się uzbrajał, wyładuj piechotę i niszcz wszystko, co ujrzysz. Przejęte przez inżynierów budynki natychmiast sprzedawaj. Udaj się do wioski na północnym wschodzie, gdzie ukrywa się nasz szpieg.

Misja 12ea/eb - Albania/Bułgaria

Baza GDI jest pod silnym ostrzałem, a w niej przebywa dr Moebius, którego za wszelką cenę należy ewakuować. Musisz oczyścić teren, by helikopter mógł bezpiecznie wylądować. Najpierw napraw, co się da, potem wyślij wszystkie siły w lewy dolny róg, pozostawiając APC. Przekroczyć rzekę i udaj się w kierunku mostu. Następnie ustaw ciężki czołg troszkę od góry i po prawej stro-

nie mostu, obok APC, troszkę poniżej wyrzutnię rakiet, natomiast średni czołg na samym moście. Po chwili pojawi się żniwiarka, chcąc przedostać się przez rzekę. Widząc, że most jest zajęty, ustawi się po lewej, czekając na swoją kolej. Rozwal ją rakietami. Baza wyśle w twoją stronę czołg i bazookowców, ale twój czołg i APC dadzą sobie radę. Stój tak długo, aż przestaną przyjeżdżać żniwiarki.

W międzyczasie przygotuj sobie pięciu inżynierków. Sprzedaj szpital i fabrykę broni, a następnie wyślij oddział w kierunku mostu. Gdy wszystko będzie gotowe, podjedź ciężkim czołgiem do muru. Wybij dziurę i wyślij grenadierów, by zniszczyli lewy obelisk. Po kilku strzałach NOD powinien go sprzedać! Usuń piechotę i załatw podobnie prawy obelisk. Potem tylko akcja czołgami i można wpuszczać inżynierów. Pamiętaj usunąć działa i wyrzutnie rakiet SAM, a przyleci helikopter po dr Moebiusa.

Misja 13 ea/eb – Jugosławia

Namierzono przywódcę NOD! Znajduje się aktualnie w laboratorium na terenie Jugosławii. Nie pozwól mu opuścić tego terenu i zrównaj z ziemią całą bazę.

Pomocne będzie działo jonowe, które otrzymasz budując nowoczesne centrum komunikacyjne. Najlepiej ulokować bazę na południowo–zachodnim krańcu mapy i wystawić trzy żniwiarki. Czas na trick z małą bazą NOD leżącą na północy – przejmij rafinerię i cztery silosy, i natychmiast je sprzedaj. Gdy NOD je odbuduje, powtórz czynność. Robiąc tak w kółko, będziesz miał morze pieniędzy – będziesz w stanie zrobić wszystko. Na przykład możesz otoczyć wrogą bazę workami z piaskiem, by nikt nie wyszedł z bazy – powystrzelasz ich jak kaczki.

Misja 14 – Jugosławia

Siły NOD uciekają przez tę właśnie dolinę. Przetnij im drogę i odłącz ich od reszty. Zniszcz wszystkie złapane w pułapkę pojazdy. W tej misji najcięższe są czołgi. Jeśli dasz sobie z nimi radę, reszta będzie gratką. Dwa czołgi przyjadą z południowego wschodu, trzy ze wschodu.

Misja 15ea – Finał

Zlokalizowano Świątynię NOD, w której przebywa ich przywódca – Kane. Twoim zadaniem jest zabić go na śmierć! W tej misji NOD może zaatakować bronią atomową, więc gra toczy się o najwyższą stawkę.

Żeby szybko zakończyć tę misję, przygotuj sobie silną bazę i zapakuj pięciu inżynierów do APC. Wyślij straż przednią, by unieszkodliwiła lebków pilnujących północnej części muru w pobliżu silosów i natychmiast zwiewaj. Poczekaj aż silosy się napełnią i podrzuć tam inżynierów. Po przejęciu silosy sprzedaj. Za uzyskaną forsę przygotuj sobie armadę ciężkich czołgów i różnego innego sprzętu. Pora atakować, koniec jest bliski...

Prawa Murphy'ego dotyczące działań wojennych

- Jeśli widzisz wroga, on widzi ciebie.
- Nie konspiruj, bo zostaniesz zdekonspirowany.
- Zawsze jest jakieś wyjście.
- Najprostsza droga zawsze jest zaminowana.
- Nie rzucaj się w oczy.
- Wróg atakuje w dwóch przypadkach: gdy jesteś na to przygotowany i gdy nie jesteś na to przygotowany.
- Praca zespołowa jest skuteczna – zawsze mogą trafić twojego kumpla.
- Atak przyjdzie z tej strony, którą akurat nie zaprzątasz sobie głowy.
- Jeśli wszystko rozwija się dobrze, na pewno wpadłeś w pułapkę.
- Na każdy twój ruch wróg może odpowiedzieć strzałem.
- Jeśli nie zrobisz ruchu, wróg na pewno strzeli.
- Jeśli się nie uda, wezwij wsparcie powietrzne.
- Wyjątek potwierdza regułę i rujnuje plan.
- Jeden wrogi żołnierz to nic, a dwóch to już stanowczo za dużo.
- Nieważne w którą stronę maszerujesz – zawsze jest pod górę.
- To, czego najbardziej potrzebujesz, właśnie się skończyło.
- Wsparcie powietrzne strzela za daleko, artyleria za blisko.
- Gdy masz wystarczająco dużo amunicji, wróg zwleka z atakiem 2 tygodnie.
- Gdy akurat ci jej zabraknie, wróg właśnie atakuje.
- Jeśli coś jest nielogiczne, ale działa, to jest logiczne.
- 2 piwa razy 37 chłopa daje 49 skrzynek.
- Celniej niż ogień wroga trafia nas tylko ogień własnych jednostek.
- Rozpoznanie jest jak seks: gdy jest dobre, jest bardzo dobrze. Ale gdy jest słabe, to i tak lepiej niż nic.

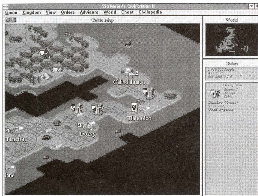


rys. van Grog

CIVILIZATION 2

Któż z nas nie grał lub nie słyszał o poczciwej starej dobrej grze CIVILIZATION (a jeśli nie grał i nie słyszał to czas najwyższy ruszyć d...)? Starzy i młodzi siadali na długie godziny przed monitorami, aby mozolnie budować własne, za każdym razem nowe cywilizacje. Gra przyniosła ogromną sławę Sidowi Meierowi. Stworzyła też standard, którego popularności żadna gra nie osiągnęła. Mania CIVILIZATION ogarnęła olbrzymie rzesze ludzi. Autor wstrzelił się bowiem idealnie w zapotrzebowanie na grę, w której gracz staje się panem życia i śmierci poddanych, może sterować rozwojem państwa w sferze ekonomicznej, cywilizacyjnej i militarnej. Gra zaspokajała na równi rozsmakowanych w zagadnieniach ekonomicznych, kulturowych czy wojskowych, pozwalając na osiągnięcie zwycięstwa bez konieczności naduzywania którejś z wymienionych kategorii.

Owszem rodziło się pytanie, czy tak piekielnie trudny temat, jak rozwój naszej cywilizacji jest możliwy do przedstawienia w jednej niewielkiej grze? Wydaje się, że choć CIVILIZATION stała się przebojem to stanowiła raczej bardzo dobrą grę z własnymi regulami (inne MONOPOLY) niżli symulację historii ludzkości. Występował brak konfliktów pomiędzy rolnikami a pasterzami czy też utożsamienie danej nacji z poddanymi jednego władcy (rzeczywistość i mentalność XX wieczna przeniesiona w przeszłość – czyste USA).



Podobne gry: CIVILIZATION

Producent: MICROPROSE
Wydawca: MICROPROSE
Dystrybucja w Polsce: IPS COMPUTER GROUP

Wymagania sprzętowe:
PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 ; 8 MB RAM ; 45 MB HDD
SVGA ; SB16 ; SB AWE ; GUS
Opis: SECRET SERVICE 35/37

Rozwój gry

Na szczęście jakość gry i jej przebojowość równoważyły te braki. Kolejne próby wykorzystania tematu przyniosły kolejne wersje CIVILIZATION zawierające jedynie nieznaczne poprawki. Jeszcze w roku 1991, a więc wtedy, kiedy gra została wydana ukazał się pierwszy upgrade – CIVILIZATION_2. Natomiast w roku następnym trzy kolejne: CIVILIZATION_3, CIVILIZATION_4 oraz CIVILIZATION_4 MASTER, zaś na początku 1994 r. CIVILIZATION FOR WINDOWS. Poza tym w roku 1992 został opracowany HINTBOOK zawierający ułatwienia i tipsy do CIVILIZATION. Został również opracowany, działający w środowisku Windows, CIVILIZATION EDITOR umożliwiający zmianę tworzonych przez komputer map.Pewną próbą wykorzystania powodzenia gry było stworzenie COLONIZATION przy współpracy samego Meiera. Mimo zróżnicowanych opinii, gra nie osiągnęła nawet połowy sukcesu wzorca. Wydawało się, że autorzy i wydawcy powinni byli włożyć główny wysiłek w przygotowanie nowego wydania dawnego przeboju.

W 1995 roku przyszła na świat CIVILIZATION FOR NETWORK, bardzo podobna do CIVILIZATION FOR WINDOWS, mająca wbudowany edytor map i świetnie rozwiązaną CIVILIZOPEDIĘ. Ciągle jednak to nie było to.

CIVILIZATION 2 różni się od pierwowzoru mnóstwem szczegółów, chociaż najbardziej widać to po szacie graficznej. Izometryczna grafika, możliwość regulacji skali podglądu, trójwymiarowe postacie, wspaniale wykonana plansza – rzucają na ziemię. Cztery rodzaje wizerunków budowli w zależności od charakteru kultury (do wyboru), zupełnie odiotowy widok rozbudowującego się miasta, zmiana wyglądu miast i jednostek w zależności od poziomu rozwoju cywilizacyjnego to tylko niektóre nowe elementy plastyczne.

Nie te elementy świadczą jednak o świeżości i zupełnie nowym charakterze opisywanej gry. Obecnie jednostki bojowe nie mogą przebyć całej planszy bez jakiegokolwiek szwanku. Mają one pasek siły bojowej, który w trakcie walki ukazuje powolne straty. Trzeba często odpoczywać by nie polec marnie. Przy okazji poprawiono nieco algorytmy walki, bo nie obserwuje się już zupełnych paranoi w rodzaju straty strzelca w walce z wojownikiem (dawniej MILITIA). Gra sprzyja również łączeniu różnych rodzajów broni – lotnictwo i artyleria prowadzą silny atak na obronę miasta, a piechota je zajmuje.

Zmiany nastąpiły też w dziedzinie handlu. To jest bardzo istotny przełom. Karawany (czy później ciężarówki) wreszcie się do czegoś przydają. Każde miasto ma do zaoferowania trzy rodzaje towarów i tyleż samo potrzebuje. Wymiana handlowa jest w tym momencie bardziej realistyczna, a wartość przewozu nie zależy już tylko od odległości, ale i od wartości towaru i zapotrzebowania nań.

Bardzo ważkie usprawnienia poczyniono również w budownictwie drogowym. Kolej stała się naprawdę koleją. Przewiezienie jednostki przez dwa kontynenty w jednym etapie to codzienność (zależy jeszcze od skali mapy). Wreszcie wiadomo po co wydawać żarcie tym darmozjadom – budowniczym kolei.

FAQ

Na koniec trzeba też wspomnieć o sferze tak delikatnej jak dyplomacja. Tu warto przytoczyć autentyczne zdarzenia z jednej z rozgrywek. Otóż przy panującym ustroju republikańskim Senat zabronił zaatakowania prymitywnej cywilizacji. Gracz wysłał więc do niej dyplomatę, którego prymitywy zjadły na kolację (zgrzali gościa nim wyciągnął papiery). Kolejna próba rozwiązania militarnego znalazła już uznanie w oczach senatorów. Takich subtelności jest tutaj więcej. Ale też inne cywilizacje kradną zdobycze cywilizacyjne okrutnie. Jest to bardzo realistyczne, bowiem większość nacji stojących na tym samym poziomie rozwoju szybko opanowywała wynalazki sąsiadów.

Dla prawdy historycznej przyznać trzeba, że konstrukcja linii rozwojowych w CIVILIZATION 2 czy też dobór cudów nie zawsze zadowala, ale któż zrozumiałby subtelności kolejnych rewolucji w dziejach człowieka lub docenił wpływ Biblioteki Aleksandryjskiej na rozwój myśli europejskiej. Otacza nas technika i taki też wymiar (technologiczny) mają nasze gry – świat naszych marzeń.

Podobnie jak w większości gier ekonomicznych pierwsze etapy gry decydują o całej rozgrywce. Jeśli pójdzie coś nie tak, popełnisz jakiś błąd lub nie wykorzystasz do końca każdej szansy najpewniej okaże się to nie do nadrobienia w dalszej części gry. W początkowych etapach trzeba więc maksymalnej precyzji i zdecydowania. Oraz nieodzownego szczęścia!

Porady taktyczne

1) Buduj tyle miast ile się da, olewając wszystko inne. Jeśli nie napotkasz zbyt szybko innej cywilizacji jest to gwarantowany sposób na sukces. Komputer rozbudowuje się równomiernie: jakiś oddział wojska, GRANARY lub BARRACKS, jeden SETTLERS i od początku. Skup się więc na produkowaniu osadników (SETTLERS) i budowaniu nowych miast. Przez pierwsze etapy będziesz bezbronny, ale potem wyprzedzisz wszystkich dzięki większej bazie produkcyjnej.

2) Jeśli we wczesnych etapach napotkasz inną cywilizację, rzuć wszystko i skup się na budowaniu wojska – musisz załatwić rywala zanim on załatwi ciebie. Każdemu z was potrzebna jest wszak „przestrzeń życiowa" do rozwoju.

3) Zanim zbudujesz nowe miasto wybuduj SETTLERS'em jakąś drogę (ROAD) lub nawodnij teren (IRRIGATION) w pobliżu miasta. To się szybko zwróci!

4) Gdy masz już 6–8 miast, zacznij budować drogi między nimi. Ponieważ będziesz miał mniej jednostek wojskowych od potencjalnego przeciwnika, musisz zadbać o możliwość ich szybkiego przemieszczania na zagrożony odcinek.

5) Szybko wynajdź HORSEBACK RIDING i wybuduj kilka jednostek kawalerii do rozpoznania terenu. Lepiej znaleźć przeciwnika zanim on znajdzie ciebie! Ważne jest też znalezienie jak najlepszych terenów pod budowę miast.

6) Jeśli przeciwnik oddzielony jest od ciebie wąskim pasem lądu, ufortyfikuj tam oddział (oddziały) by rywal nie mógł przejść na twoje terytorium. Z tego względu, gdy grasz na rzeczywistej Ziemi, zacznij w Afryce i szybko zablokuj połączenie z Azją. Będziesz miał dużo czasu na nieskrępowany rozwój.

7) Jak najszybciej zmień ustrój na Monarchię (MONARCHY). Ale uważaj by zbyt szybko nie zmienić na Republikę (REPUBLIC) – twoi osadnicy mogą wymrzeć z głodu.

8) Po zbudowaniu 10–12 miast skup się na ich rozbudowie i rozwoju techniki. Najważniejsze Cuda (WONDERS OF THE WORLD) do wybudowania to: PYRAMIDS, GREAT LIBRARY i GREAT WALL. Piramidy działają jak GRANARY w każdym mieście więc masz jeden budynek mniej do zbudowania. GREAT LIBRARY nie pomoże ci wiele jeśli jesteś na czele wyścigu naukowo–technicznego, ale warto nie dopuścić doń konkurentów (zbyt łatwo pozyskiwaliby od ciebie nowe technologie). GREAT WALL zmusi rywali do zawarcia z tobą pokoju. Budowanie LIGHTHOUSE jest stratą czasu, chyba że znajdujesz się na naprawdę małej wyspie... W dalszych etapach koniecznie wybuduj LEONARDO'S WORKSHOP – automatyczne wymienianie przestarzałych oddziałów na nowoczesne jest nie do pogardzenia. Innym ważnym cudem jest ADAM SMITH'S TRADING CO. – oszczędza sporo pieniędzy na utrzymanie budynków, a pod koniec – HOOVER DAM redukujący o 50% zanieczyszczenie i dający o 50% większą produkcję.

9) Jeśli masz Republikę lub Demokrację, wybuduj w dużym mieście KING RICHARDS CRUSADE oraz SHAKESPHEARE'S THEATRE – miasto to będzie mogło wystawić solidną armię.

10) Idealnym, powtarzam IDEALNYM ustrojem w środkowej fazie gry jest FUNDAMENTALISM – nikt się nie buntuje (można nie budować TEMPLE ani innych podobnych budynków – znaczna oszczędność!!!) i nie ma korupcji. Masz co prawda zredukowany rozwój naukowy, ale możesz go nadrobić przesuwając podatki max. na naukę (LUX daj na 0%) oraz budując w miastach LIBRARY i UNIVERSITY (zamiast TEMPLE i COURTHOUSE).

11) Gdy poczujesz się samotny – zagraj z kolegami. Przy pomocy CHEAT MODE zmieniaj po kolei strony rozgrywki, a gdy któryś z graczy się nagra czas na następnego. Prawdziwa MULTI-PLAYER GAME. I pamiętaj, że ostatni gasi światło – czyli przestawia na END TURN.

Miejskie budowle

PALACE – Eliminuje korupcję i marnotrawstwo w mieście i zmniejsza je w pobliskich miastach. Każda cywilizacja może posiadać maksymalnie jeden pałac.

BARRACKS – Miasto zaczyna produkować lądowe jednostki o statusie weterana. Ponadto jednostki lądowe mogą być uzdrowione w pojedynczym etapie gry.

GRANARY – Tylko połowa zapasów miasta jest zabierana gdy miasto powiększa swój rozmiar.

TEMPLE – Do dwóch niezadowolonych mieszkańców staje się szczęśliwych.

MARKETPLACE – Zwiększa dochód z podatków i bogactwa o 50%.

LIBRARY – Zwiększa wydajność nauki o 50%.

COURTHOUSE – Zmniejsza korupcję o 50%. Zwiększa odporność miasta na działalność szpiegów i dyplomatów nieprzyjaciela. W ustroju demokratycznym jeden zadowolony mieszkaniec staje się szczęśliwy.

CITY WALLS – Siła obronna jednostek obrońcy przy ataku z lądu zwiększa się trzykrotnie.

AQUEDUCT – Umożliwia zwiększenie rozmiarów miasta powyżej 8 mieszkańców.

BANK – Zwiększa wpływy z podatków i luksusu o dalsze 50% (kumuluje się z MARKETPLACE).

CATHEDRAL – Przeobraża 4 nieszczęśliwych mieszkańców miasta w zadowolonych (ale w dobie komunizmu tylko 3).

UNIVERSITY – Zwiększa możliwości nauki o dodatkowe 50% (kumuluje się z LIBRARY).

MASS TRANSIT – Eliminuje zanieczyszczenia powodowane przez ludność.

COLOSSEUM – Przeobraża 3 nieszczęśliwych mieszkańców miasta w zadowolonych (ale gdy jest ELECTRONICS to 4).

FACTORY – Zwiększa produkcję surowców o 50%.

MFG. PLANT – Zwiększa produkcję surowców o dodatkowe 50% (kumuluje się z FACTORY).

SDI DEFENSE – Chroni wszystko w zasięgu trzech pól od danego miasta przed atakiem nuklearnym.

RECYCLING CENTER – Zmniejsza zanieczyszczenia powodowane przez fabryki.

POWER PLANT – Zwiększa możliwości fabryk o 50%.

HYDRO PLANT – Zwiększa możliwości fabryk o 50%. Czystsza niż POWER PLANT i bezpieczniejsza niż NUCLEAR PLANT.

NUCLEAR PLANT – Zwiększa możliwości fabryk o 50%. Czystsza niż POWER PLANT, ale istnieje ryzyko stopienia się rdzenia dopóki nie zostanie wynalezione FUSION.

STOCK EXCHANGE – Zwiększa podatki i wpływy z bogactwa o dalsze 50% (kumuluje się z MARKETPLACE i BANK do 150%).

SEWER SYSTEM – Umożliwia powiększenie się miasta powyżej 12 mieszkańców (chodzi o rozmiar miasta, a nie fizyczną liczbę ludności).

SUPERMARKET – Zwiększa produkcję żywności na zagospodarowanych polach wokół miasta o 50%.

SUPERHIGHWAYS – Pola wokół miasta posiadające drogi lub koleje zwiększają o 50% handel.

RESEARCH LAB – Zwiększają o dalsze 50% możliwości nauki (kumulując się przy tym z LIBRARY i UNIVERSITY do wartości 150%).

SAM MISSILE BATTERY – Jednostki w mieście zwiększają dwukrotnie siłę obronną przeciwko siłom powietrznym i zwykłym rakietom.

FAQ

COASTAL FORTRESS – Jednostki w mieście zwiększają dwukrotnie siłę obronną przeciw bombardowaniom z morza.
SOLAR PLANT – Zwiększa produkcję fabryk o 50%. Najczystsza z wszystkich elektrowni.
HARBOR – Każde pole oceanu w zasięgu miasta zwiększa produkcję żywności o 1.
OFFSHORE PLATFORM – Wszystkie pola oceanu w zasięgu miasta produkują 1 tarczę (SHIELD).
AIRPORT – Miasto produkuje statki powietrzne o statusie weterana. Ponadto każdy statek powietrzny zaczynający turę w mieście jest całkowicie naprawiany z wszelkich uszkodzeń.
POLICE STATION – Zmniejsza liczbę niezadowolonych o 1.
PORT FACILITY – Miasto produkuje jednostki morskie o statusie weterana. Ponadto każdy statek zaczynający turę w porcie zostaje całkowicie zreperowany.
CAPITALIZATION – Zmienia produkcję tarczek (SHIELDS) w dochody podatkowe.

Cuda Świata

PYRAMIDS – Zastępuje GRANARY w każdym z twoich miast.
HANGING GARDENS – Jeden dodatkowy zadowolony mieszkaniec w każdym z miast.
COLOSSUS – Miasto produkuje dodatkową strzałę (TRADE ARROW) na każdym polu dotychczas produkującą tylką jedną strzałę.
LIGHTHOUSE – Trzyrzędowce mogą pływać bezpiecznie po oceanie, a każdy inny typ statku zwiększa swoją ruchliwość o 1. Ponadto wszystkie produkowane statki stają się automatycznie doświadczonymi (VETERAN).
GREAT LIBRARY – Twoja cywilizacja zdobywa zdobycz cywilizacyjną osiągniętą przez dwie inne cywilizacje.
ORACLE – Podwaja efekt wszystkich twoich świątyń.
GREAT WALL – Obce cywilizacje są zmuszone proponować ci zawieszenie ognia lub pokój w negocjacjach. Siła twoich jednostek podwaja się w walce z barbarzyńcami.
SUN TZU'S WAR ACADEMY – Wszystkie nowe jednostki posiadają od razu doświadczenie (VETERAN). Każde zwycięstwo innej jednostki daje jej od razu status weterana.
KING RICHARD'S CRUSADE – Każde pole wokół miasta produkuje dodatkową tarczkę (SHIELD).
MARCO POLO'S EMBASSY – Posiadasz za darmo ambasady u każdej cywilizacji (dostajesz wyczerpujące i przesyłane na bieżąco raporty.
MICHELANGELO'S CHAPEL – Zastępuje w każdym twoim mieście katedrę (CATHEDRAL).
COPERNICUS' OBSERVATORY – Zwiększa zdolności poznawcze miasta o 50%.
MAGELLAN'S EXPEDITION – Ruchliwość twoich okrętów zwiększa się o 2.
SHAKESPEARE'S THEATRE – Wszyscy mieszkańcy miasta są zadowoleni.
DA VINCI'S WORKSHOP – Jeżeli kiedykolwiek dzięki postępowi cywilizacyjnemu uzyskasz możliwość zastąpienia przestarzałej jednostki nową – stanie się to automatycznie bez potrzeby twojego udziału.
J.S. BACH'S CATHEDRAL – Zmniejsza liczbę niezadowolonych na tym samym kontynencie o 2 w każdym mieście.
ISAAC NEWTON'S COLLEGE – Podwaja możliwości nauki w mieście.
ADAM SMITH'S TRADING CO. – Opłata za koszt utrzymania budowli w miastach (kosztujących 1 złotówkę na turę) więcej cię nie zajmuje. Opłaty za inne budowle pozostają niezmienione.
DARWIN'S VOYAGE – Dwie zdobycze cywilizacyjne całkowicie za darmo.
THE STATUE OF LIBERTY – Eliminuje okres niepokojów spowodowany zmianą formy rządów. Ponadto gracz może wybrać dowolny ustrój nawet jeżeli go jeszcze nie wynalazł.
THE EIFFEL TOWER – Jeżeli pierwszy odkryjesz ten cud to postawa innych cywilizacji w stosunku do twojej będzie zmieniać się cały czas na twoją korzyść o 25 punktów w skali 100, a dodatkowo inne cywilizacje będą szybko zapominać twoje występki.
HOOVER DAM – W każdym mieście, na każdym kontynencie pojawia się hydroelektrownia.

WOMEN'S SUFFRAGE – Funkcjonuje jak POLICE STATION w każdym mieście.

MANHATTAN PROJECT – Już każdy może budować broń nuklearną.

UNITED NATIONS – Ambasada za darmo u każdej cywilizacji. Obce cywilizacje nie mogą zawrzeć porozumień pokojowych z tobą. W demokracji możesz deklarować wojnę z 50% szansą na zgodę Senatu (operacje pokojowe).

APOLLO PROGRAM – Rozpoczyna produkcję części do pojazdu kosmicznego. Dotyczy to wszystkich cywilizacji.

SETI PROGRAM – Zwiększa dwukrotnie możliwości nauki tworząc w każdym mieście laboratorium badawcze.

CURE FOR CANCER – Jeden dodatkowy, zadowolony mieszkaniec w każdym mieście.

TYPY JEDNOSTEK

	rodzaj	ruch	zasięg	atak	obrona	wytrzymałość	siła
Settlers	L	1	0	0	1	20	1
Engineers	L	2	0	0	2	20	1
Warriors	L	1	0	1	1	10	1
Phalanx	L	1	0	1	2	10	1
Archers	L	1	0	3	2	10	1
Legion	L	1	0	4	2	10	1
Pikemen	L	1	0	1	2	10	1
Musketeers	L	1	0	3	3	20	1
Fanatics	L	1	0	4	4	20	1
Partisans	L	1	0	4	4	20	1
Alpine Troops	L	1	0	5	5	20	1
Riflemen	L	1	0	5	4	20	1
Marines	L	1	0	8	5	20	1
Paratroopers	L	1	0	6	4	20	1
Mech. Inf.	L	3	0	6	6	30	1
Horsemen	L	2	0	2	1	10	1
Chariot	L	2	0	3	1	10	1
Elephant	L	2	0	4	1	10	1
Crusaders	L	2	0	5	1	10	1
Knights	L	2	0	4	2	10	1
Dragoons	L	2	0	5	2	20	1
Cavalry	L	2	0	8	3	20	1
Armor	L	3	0	10	5	30	1
Catapult	L	1	0	6	1	10	1
Cannon	L	1	0	8	1	20	1
Artillery	L	1	0	10	1	20	2
Howitzer	L	2	0	12	2	30	2
Fighter	P	10	1	4	2	20	2
Bomber	P	8	2	12	1	20	2
Helicopter	P	6	0	10	3	20	2
Stlth Ftr.	P	14	1	8	3	20	2
Stlth Bmbr.	P	12	2	14	3	20	2
Trireme	M	3	0	1	1	10	1
Caravel	M	3	0	2	1	10	1
Galleon	M	4	0	0	2	20	1
Frigate	M	4	0	4	2	20	1
Ironclad	M	4	0	4	4	30	1
Destroyer	M	6	0	4	4	30	1
Cruiser	M	5	0	6	6	30	2
AEGIS Cruiser	M	5	0	8	8	30	2
Battleship	M	4	0	12	12	40	2
Submarine	M	3	0	10	2	30	2
Carrier	M	5	0	1	9	40	2
Transport	M	5	0	0	3	30	1

FAQ

Cruise Msl.	P	12	1	20	0	10	3
Nuclear Msl.	P	16	1	99	0	10	1
Diplomat	L	2	0	0	0	10	1
Spy	L	3	0	0	0	10	1
Caravan	L	1	0	0	1	10	1
Freight	L	2	0	0	1	10	1
Explorer	L	1	0	0	1	10	1

Rodzaj jednostki – L – lądowa, P – powietrzna, M – morska.
Ruch – liczba pól, o jaką może przemieścić się jednostka w turze.
Zasięg – to liczba tur, w których dana jednostka jest zaopatrzona w paliwo.
Atak – szansa trafienia przeciwnika.
Obrona – szansa trafienia atakującej jednostki.
Wytrzymałość – liczba punktów, które jednostka może stracić zanim zostanie wyeliminowana.
Siła – liczba punktów wytrzymałości niszczonych w jednym trafieniu.

RODZAJE TERENU

Teren	Koszt wejścia	Obronność	Produkcja		
			żywność	tarcze	strzały
Desert	1	100	0	1	0
Plains	1	100	1	1	0
Grassland	1	100	2	1	0
Forest	2	150	1	2	0
Hills	2	200	1	0	0
Mountains	3	300	0	1	0
Tundra	1	100	1	0	0
Glacier	2	100	0	0	0
Swamp	2	150	1	0	0
Jungle	2	150	1	0	0
Ocean	1	100	1	0	2
Oasis	1	100	3	1	0
Buffalo	1	100	1	3	0
Grassland	1	100	2	1	0
Pheasant	2	150	3	2	0
Coal	2	200	1	2	0
Gold	3	300	0	1	6
Game	1	100	3	1	0
Ivory	2	100	1	1	4
Peat	2	150	1	4	0
Gems	2	150	1	0	4
Fish	1	100	3	0	2
Oil	1	100	0	4	0
Wheat	1	100	3	1	0
Grassland	1	100	2	1	0
Silk	2	150	1	2	3
Wine	2	200	1	0	4
Iron	3	300	0	4	0
Furs	1	100	2	0	3
Oil	2	100	0	4	0
Spice	2	150	3	0	4
Fruit	2	150	4	0	1
Whales	1	100	2	2	3

Obronność wyrażona w procentach oznacza, że siłę jednostki mnożymy przez procentowy współczynnik (np. siła 4 x 150% = 6 punktów siły).

FAQ

COLONIZATION

COLONIZATION to kolejne po CIVILIZATION dzieło Sida Meiera, autora takich gier jak RAIL-ROAD TYCOON czy PIRATES. Tu gracz przewodzi grupie osadników (wywodzących się spośród czterech nacji: Hiszpanów, Brytyjczyków, Holendrów i Francuzów) odkrywających Nowy Ląd (do wyboru mapa obu Ameryk lub generowana przez komputer). Po lądowaniu na nieznanym lądzie należy jak najszybciej wybudować osiedla, rozwinąć je, otoczyć ostrokołami, rozwinąć namiastkę własnego przemysłu, handlować z Indianami i zbroić wojsko. Podstawowym bowiem celem jest ogłoszenie niepodległości i walka z siłami Metropolii.

Budowa osiedli ściąga oczywiście uwagę króla (podatki), Indian (handel lub napady) i innych przedstawicieli europejskich nacji (wojna, pokój, przymierze itp.). Należy przy tym zrównoważyć własną politykę inwestycyjną – handel, produkcję, odkrycia i zbrojenia.

Podobne gry: CIVILIZATION

Producent: MICROPROSE
Wydawca: MICROPROSE
Dystrybucja w Polsce: IPS COMPUTER GROUP

Wymagania sprzętowe:
PC DOS 3 dyskietki
386DX/33 ; 4 MB RAM ; 4,7 MB HDD
VGA ; SB; GUS
Opis: SECRET SERVICE 19/22 (wersja polska)



FAQ

Gra może skończyć się w trojaki sposób:

1. Jeżeli nie ogłosisz niepodległości, gra kończy się automatycznie w 1800 roku. Wartość kolonii będzie podstawą określenia miary zwycięstwa lub klęski.
2. Jeżeli ogłosisz niepodległość, ale nie odniesiesz zwycięstwa, gra kończy się automatycznie w 1840 roku. Ten wariant zakończenia jest najgorszy, ponieważ po ogłoszeniu niepodległości koloniści nie mogą budować nowych osiedli, a jednocześnie ciągła walka z królewskimi wojskami osłabia ekonomikę kraju.
3. Najlepszą drogą do zwycięstwa jest jak najszybsze rozwinięcie kolonii, ogłoszenie niepodległości przed 1776 r. i zwycięstwo przed 1800 r.

Warto przy tym zauważyć, że w odróżnieniu od nieśmiertelnej CIVILIZATION, gra nie ma tej lekkości i powabu, co sławna poprzedniczka. Szczególnie dotkliwe są zafałszowania historyczne, przez które gra traci walor edukacyjny. W samej warstwie rozgrywki szczególnie denerwujące są walki. Bardzo zły system powoduje, że dobre oddziały mogą przegrać walkę z kiepskimi, a do zdobywania miast najlepsza okazuje się... kawaleria.

Na smak zwycięstwa składają się cztery podstawowe elementy:
1. Wartość osadników, których posiadasz pod koniec gry.
CRIMINAL, INDENTURED SERVANT: +1
FREE COLONIST, NATIVE CONVERT: +2
DOŚWIADCZENI KOLONIŚCI: +4
Doświadczeni osadnicy są najbardziej wartościowi, dlatego warto szkolić poszczególnych kolonistów w trakcie gry.

2. Kolejnym elementem jest przelicznik związany z ogłoszeniem niepodległości. Jeżeli jako pierwszy spośród europejskich kolonii ogłosisz niepodległość, to twoje punkty zwycięstwa podwajają się. Jeżeli zrobisz to jako drugi – otrzymasz 50% dodatkowo. Jeżeli zrobisz to jako trzeci, otrzymasz 25%. Ostatni pozostaje jedynie z kawałkiem flagi w ręku (bo figi było za drogo dostarczyć na taką odległość).
3. Ostatnim czynnikiem wpływającym na zwycięstwo jest czas (historyczny) ogłoszenia niepodległości. Za każdy rok przed 1776 otrzymujesz jeden dodatkowy punkt (jeszcze przed przemnożeniem przez wskaźnik z pkt. 2).
4. Za każde 1000 sztuk złota zgromadzonych w wyniku eksploatacji dziewiczych terenów Ameryki dostajesz 1 punkt.
Oprócz premii są jeszcze punkty karne. Za zniszczenie wioski indiańskiej od sumy punktów odejmowane są na poziomie DISCOVER: 1 pkt, EXPLORER: 2 pkt. itd.

Najważniejsze na początku jest dokonanie wyboru narodowości, której obywatelami będziemy dowodzić. Każda z nacji ma swoje własne cechy. Najlepsze wydają się tu dwie nacje: Anglicy (dużo chętnych osadników) i Holendrzy (MERCHANT SHIP na początek i bardziej stabilna sytuacja cenowa w ojczystym porcie). Hiszpanie mają większe możliwości w walce z Indianami, ale za niszczenie wiosek otrzymuje się punkty karne, dlatego lepiej trzymać się daleko od tych krwawych zabójców. Francuzi doskonale współpracują z tubylcami, ale to może osiągnąć każda nacja, jak tylko pojawi się Matka-Założycielka, Pocahontas.

Zależności terytorialne:

ENGLAND: szybsza produkcja osadników (2/3 wartości krzyży); FRANCE: lepsze kontakty z Indianami i mniejsza wrogość; SPAIN: 50% bonus w walce z indiańskimi wioskami; HOLLAND: zamiast karaweli statek handlowy, a na amsterdamskiej giełdzie mniejsze wahania cen na towary z Nowego Świata.

Oprócz specyficznych cech każda nacja posiada też różne siły wyjściowe na różnych poziomach trudności:

Poziom trudności	Discoverer	Explore	Conquistador	Governor	Viceroy
French	V. Soldier H. Pioneer	same as Discover	Soldier H. Pioneer	same as Conquist.	same as Conquist.
Dutch	V. Soldier Pioneer	""	Soldier Pioneer	""	""
Spanish	V. Soldier Pioneer	""	V. Soldier Pioneer	""	""
English	V. Soldier Pioneer	""	Soldier Pioneer	""	""

V. oznacza VETERAN (doświadczeni), a H. – HARDY (wytrzymały). Powyższa tabela pokazuje, że pod względem jednostek przewagę mają Hiszpanie i Francuzi, szczególnie na wyższych poziomach.

O pomyślnym rozpoczęciu gry decyduje nie tylko wybór nacji, ale także odpowiedniej planszy. Przewaga będzie po naszej stronie, gdy rozgrywkę rozpoczniemy na mapie obu Ameryk. Każdy, kto posiada w domu choćby najmniejszy atlas, będzie wiedział, co za chwilę zobaczy. Dlaczego jest to tak ważne, przekonasz się stawiając stopę na nowo odkrytym lądzie.

Jeżeli zobaczysz wyspę, omiń ją z daleka. Osady buduj na twardym lądzie, z daleka od Arawaków, bardzo agresywnych Indian. Nowo budowana osada powinna ponadto znajdować się w pobliżu symbolu ryby (dużo jedzenia po wybudowaniu doków), futra lub innego specjalnie oznaczonego pola.

Ważne jest, by między najbliższą wioską indiańską a osadą znajdowały się dwa wolne pola. Daje to możliwość swobodnego rozwoju bez konieczności natychmiastowego kupowania ziemi od Indian. Na początku dobrze jest spenetrować żołnierzem okolicę osady, a statek odesłać do macierzystego portu.

W porcie należy zakupić jednostkę SCOUT i 52 konie oraz zawodowego farmera. SCOUT będzie odkrywał okoliczne obszary, odwiedzał wioski, a konie przydadzą się do przerobienia żołnierza na dragona, który przyda się po rozpoznaniu wrogiej osady. Szybka akcja zakończy sny o potędze naszych wrogów, u zarania ich działalności.

W następnej kolejności warto ściągnąć drwala i cieślę (LUMBERJACK, CARPENTER). Gdy ich sprowadzisz, możesz rozpocząć produkcję najbardziej niezbędnych budowli. Najpierw postaw: DOCKS, LUMBER MILL, WAREHOUSE, STOCKADE i SCHOOL. Na początek wystarczy. W ogóle pierwsza osada powinna mieć na początku tylko 3–4 osadników, a jej rozwój będzie opłacalny dopiero wtedy, gdy na Nowym Lądzie zgromadzisz już 10–12 ludzi. Wynika stąd konieczność postawienia na początku kilku osad nad morzem, co nieźle wpłynie na produkcję dzwonów i krzyży (potrzebne do przywoływania nowych osadników i Ojców – Założycieli).

Ojcowie patrzą na nas

Podstawą szybkiego rozwoju kolonii jest nie tylko dobre zarządzanie, ale i pomoc, jaką niosą naszym współobywatelom wybitne postacie – Ojcowie – Założyciele. Pojawiają się oni na scenie dziejów na dźwięk dzwonów wolności, których produkcja jest więc kluczowa.

Gdy mówimy o dzwonach, należy wspomnieć o nieocenionym Jeffersonie, który zwiększa ich produkcję o 50%. Bardzo ważną postacią jest także LaSalle (w osadach, których liczebność

wzrasta do 3, automatycznie pojawia się ostrokół) i Minuit (usuwa problemy zapłaty za ziemie Indian). W dalszej kolejności należy zwrócić szczególną uwagę na Pocahontas (znosi napięcia w stosunkach z Indianami), Stuyvesanta (daje CUSTOM HOUSE, niezbędny do zwycięstwa), Drake'a (nasze statki korsarskie dostają 50% bonus w walce), JP Jonesa (daje dodatkową fregatę) i Bolivara (kolejne 20% zwiększenia produkcji dzwonów wolności).

Oczywiście, są różne warianty wyboru kolejności Ojców – Założycieli, wszystko zależy od sytuacji. Poniżej przedstawiam jeden z możliwych wariantów, uwzględniając podział na etapy gry:

Na początku:

1. Thomas Jefferson: Zwiększa produkcję dzwonów o 50%, dlatego jest niezwykle ważny. Przyśpiesza nie tylko samą produkcję, przydatną także do innych celów (np. gdy potrzebna jest pomoc interwencyjna sojuszników w walce z metropolią), ale również pozyskiwanie kolejnych Ojców – Założycieli.
2. Peter Minuit: Neutralizuje wpływ sąsiednich wiosek indiańskich na rozwój osad. Jeżeli jesteś Hiszpanem, wybierz raczej Corteza.
3. Benjamin Franklin: Powstrzymuje napaści twoich wrogów do czasu, aż nie będziesz gotów.
4. William Penn: Zwiększając produkcję krzyży o 50%, zwiększa przyrost imigrantów w twoim porcie macierzystym. Pamiętaj przy tym, że kryminaliści (CRIMINALS) mogą stać się wspaniałymi misjonarzami, a INDENTURED SERVANTS uczą się z łatwością nowych zawodów w indiańskich wioskach.

W środku:

Jeżeli nie masz jeszcze któregoś z wymienionych Ojców – Założycieli, to najwyższy czas ich przywołać do życia. A oprócz tego:

1. William Brewster: Zazwyczaj masz już wystarczającą liczbę misji na Nowym Lądzie i nie potrzebujesz więcej kryminalistów. Świetnie, bo właśnie ten papa pozwala ci wybierać kolonistów, którzy zgłaszają się na twoje statki.
2. Francis Drake: Statki korsarskie są świetne – szybkie i groźne – szczególnie gdy jest z nami Drake, dający 50% bonus w walce. Te statki mogą terroryzować wroga, zwalczać jego linie zaopatrzenia, a jednocześnie, chroniąc własne, przewozić osadników i towary jak każde inne.
3. Pocahontas: Właśnie gdzieś w środku gry Indianie mają dość naszej obecności, przemieszczających się oddziałów dragonów itp. Warto więc wykorzystać omówione już właściwości bohaterki wielu filmów, z zakończeniem bynajmniej nie dla małych dzieci (nie kończy się ślubem?).
4. Adam Smith: Warto zwiększyć produkcję, a na to pozwala nam właśnie ten Ojciec.
5. Jean de Brebeuf: Każdy twój misjonarz staje się perfekcyjnym jezuitą.

Pod koniec:

1. Simon Bolivar: Ten zastrzyk 20% synów wolności zwiększa gotowość starych osad do rewolucji, często do 100%, a nowych nawet do 50%.
2. Thomas Paine: W tym okresie stawka podatkowa jest najczęściej ustawiona wysoko, dlatego warto zatrudnić tego faceta, zwiększającego produkcję dzwonów wolności o stawkę podatkową właśnie.
3. George Washington: To świetny gość na wojnę, po każdej zwycięskiej walce umożliwiający przemianę twoich wszystkich żołnierzy w weteranów.

Ojcowie ojcami, a grać jakoś trzeba

Dobrze jest poświęcić nieco uwagi innym europejskim koloniom i niszczyć je dragonami, póki są słabe. Dzięki podbijaniu kolejnych osad wroga nie tylko niszczysz jego potencjał, ale i zdobywasz nowych osadników, całkiem za darmo. Gdy twoi dragoni zupełnie zniszczą jakąś osadę, zostaw ich w tym miejscu. Wróg znów przypłynie, a ty zdobędziesz łatwo nowe towary i osadników.

W żadnym razie nie atakuj tubylców. Będą się odgryzać, a spalenie najmniejszej wiochy nie pójdzie tak łatwo. Poza tym w finale policzą ci punkty karne. Lepiej z nimi handlować, szczególnie z Aztekami i Inkami. Za 100 TOOLS lub GOODS możesz otrzymać 100 SILVER, co daje ci w Europie 1800–2000 złotych talarków. Handel z innymi nacjami Indian da ci wiele materiałów koniecznych do rozwoju kolonii.

Posyłaj INDENTURED SERVANT lub FREE COLONIST do każdej napotkanej wioski indiańskiej. Zmienią się oni w wyśmienitych farmerów, górników lub plantatorów. A przecież wyspecjalizowany osadnik jest kilkukrotnie cenniejszy od zwykłego.

Twoi zwiadowcy, oprócz odwiedzania wiosek Indian i śledzenia innych Europejczyków, koniecznie powinni odwiedzać obszary oznaczone złotą monetą (albo kalendarzem azteckim – wyobraźnia podpowiada wiele rozwiązań). Jeżeli będziesz miał w swych szeregach Ojca – Założyciela De-Soto, wynik będzie zawsze pozytywny. A jeżeli trafisz na FOUNTAIN OF YOUTH, worek z osadnikami rozsupła się i zasypie cię prawdziwa fala frajerów gotowych eksploatować odkryty świat.

Poprowadź 3–4 drogi handlowe do jednego miasta, by zebrać w nim jak najwięcej żywności. To da ci więcej osadników. Jeśli zaś chcesz podnieść kulturę rolną, wyślij PIONEER w celu przygotowania pól w pobliżu osad.

Nauka

Po wybudowaniu szkoły w osadzie możesz przejść do zajęć szkółki niedzielnej. W szkole sadzasz jako nauczyciela jakiegoś gościa, znającego się na czymś więcej niż tylko gra w kości. Będzie on szkolił wszystkich, którzy znajdują się w osadzie i nie mają konkretnego zawodu, ale czymś tam się zajmują. Poza tym w wyniku zabiegów edukacyjnych kryminaliści staną się INDENTURED SERVANT, a ci ostatni przedzierzgną się w wolnych kolonistów. Szkoleni nie mogą przy tym zajmować się równocześnie czynnością, od której wykonywania są uczeni. Również ci, którzy zbijając bąki wystawać będą przed bramą osady, niewiele skorzystają (nie znano wtedy nagłośnienia).

Co ciekawe, nierzadko FREE COLONISTS wykonując jakieś obowiązki mogą się ich nauczyć bez potrzeby chodzenia do szkoły. Nie ma jednak gwarancji, że taka okoliczność zajdzie i dlatego szkoła jest o wiele lepszym miejscem na zdobywanie umiejętności niż pole fasoli.

Oczywiście, jest też zawsze możliwość wyszkolenia ludzi, posyłając ich na naukę do wodza Sokole Oko, czyli do indiańskich wiosek. Każda wioska szkolić może w zupełnie różnych dziedzinach wiedzy, a która uczy i czego – możesz się dowiedzieć posyłając do wioski zwiadowcę lub chętnego do nauki.

Wojna o niepodległość

By odłączyć się od matki Ojczyzny, większość twych miast powinna mieć w 100% nastroje rebelianckie. Ponadto dobrze jest mieć większość żołnierzy przeszkolonych na weteranów. W chwi-

li ogłoszenia rebelii da nam to więcej jednostek Armii Kontynentalnej, zdolnych przeciwstawić się Koronie.

W nadbrzeżnych miastach zgromadź największe sił. Dobrze jest mieć tu nieco artylerii. Oprócz tego porozmieszczaj dragonów na okolicznych wzgórzach, by mieć swobodę manewru i ataku. Pamiętaj, że najczęściej królewska flota przypływa do miast najmniej związanych z rebelią (najmniejszy procent zdecydowanych na bunt).

Z żołnierzy królewskimi najlepiej walczy się jeszcze na brzegu, dlatego tak ważne jest odpowiednie ustawienie sił oraz liczebność jednostek w wybranym punkcie. Rozstaw dragonów w odległości 1 pola od brzegu oceanu, dzięki czemu tubylcy staną po twojej stronie. A konni tubylcy są niepokonani w walce z królewskimi dragonami, którzy zupełnie nie potrafią walczyć z dzikimi.

Dodatkowe informacje

1. Początkowe ceny towarów:

Sugar	4–7
Rum	11–13
Tobacco	3–5
Cigars	11–13
Cotton	2–5
Cloth	11–13
Furs	4–6
Coats	11–13
Ore	3–6
Tools	2
Silver	20

2. Wartości terenu dla poszczególnych rodzajów osadników:

a) Nazwa terenu

b) Ruch, Wartość obrony, Udoskonalenie, Wartość

c) Wydajność (Farmer, Planter(s), Planter(t), Planter(c), Trapper, Lumberjack, Ore Miner, Silver Miner, Fisherman)

a)	b)	c)
UNFORESTED		
Tundra:	1, 0, 4, 2,	2, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 0, 0
Desert:	1, 0, 3, 2,	1, 0, 0, 1, 0, 0, 2, 0, 0
Plains:	1, 0, 3, 4,	4, 0, 0, 2, 0, 0, 1, 0, 0
Prairie:	1, 0, 3, 4,	2, 0, 0, 3, 0, 0, 0, 0, 0
Grassland:	1, 0, 3, 4,	2, 0, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0
Savannah:	1, 0, 3, 4,	3, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
Marsh:	2, 1, 5, 2,	2, 0, 2, 0, 0, 0, 2, 0, 0
Swamp:	2, 1, 7, 2,	2, 2, 0, 0, 0, 0, 2, 0, 0
FORESTED		
Boreal:	2, 2, 4, 3,	1, 0, 0, 0, 3, 2, 1, 0, 0
Scrub:	1, 2, 4, 1,	1, 0, 0, 1, 2, 1, 1, 0, 0
Mixed:	2, 2, 4, 3,	2, 0, 0, 1, 3, 3, 0, 0, 0
Broadleaf:	2, 2, 4, 3,	1, 0, 0, 1, 2, 2, 0, 0, 0
Conifer:	2, 2, 4, 3,	1, 0, 1, 0, 2, 3, 0, 0, 0
Tropical:	2, 2, 6, 3,	2, 1, 0, 0, 2, 2, 0, 0, 0
Wetland:	3, 2, 6, 1,	1, 0, 1, 0, 2, 2, 1, 0, 0
Rain:	3, 3, 7, 1,	1, 1, 0, 0, 1, 2, 1, 0, 0

OTHER

Arctic:	2, 0, 4, 0,	0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
Ocean:	1, 0, 2, 3,	0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3
Sea Lane:	1, 0, 2, 0,	0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3
Mountains:	3, 6, 7, 2,	0, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 1, 0
Hills:	2, 4, 4, 2,	1, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 0, 0

Specjalne rodzaje terenu (dodatkowe oznaczenia) i ich wartość

Depleted Mine:	6
Oasis:	3
Wheat:	4
Prime Cotton:	6
Prime Tobacco:	6
Prime Sugar:	7
Minerals:	4
Fishery:	5
Beaver:	6
Game:	6
Prime Timber:	6
Silver Deposit:	12
Ore Deposit:	6

Szczegóły dotyczące terenu

Objaśnienia

a,b: a wyraża zdolności produkcyjne normalnego osadnika, b – eksperta. Produkcja w centralnym punkcie osady jest zawsze mniejsza o 1 od zwykłych zdolności kolonistów. INDENTURED SERVANTS także zazwyczaj produkują o 1 gorzej od innych. Przy tych wartościach należy jeszcze uwzględnić: –1,–2 jeżeli jest zakłócenie produkcji; +1,+2 jeżeli 50% kolonistów w osadzie to rebelianci; a +2,+4 gdy 100%.

	Food	Sugar	Tobacco	Cotton	Fur	Lumber	Ore	Silver
Boreal Forest	2,4					3/5,6/10	4/6,8/12	1/2,2/4
River	3,5					5/7,10/14	6/8,12/16	2/3,4/6
Game	4,8					5/7,10/14	4/6,8/12	1/2,2/4
Riv+Game	5,9					7/9,14/18	6/8,12/16	2/3,4/6
Tundra							3/4,5/6	2/3,4/6
River							4/5,6/7	3/4,6/8
Scrub Brush	2,4				1,2	2/4,4/8	2/4,4/8	1/2,2/4
Oasis	4,8				1,2	2/4,4/8	2/4,4/8	1/2,2/4
Desert	2/3,4/5				1/2,2/4			2/3,4/6
Oasis	4/5,8/9				1/2,2/4			2/3,4/6
Mixed Forest	3,5				1,2	3/5,6/10	6/8,12/16	
River	4,6				2,4	5/7,10/14	8/10,16/20	
Beaver	3,5				1,2	6/8,12/16	6/8,12/16	
Riv+Beaver	4,6				2,4	8/10,16/20	8/10,16/20	
Plains	5/6,7/8				2/3,4/6			
River	6/7,8/9				3/4,6/8			
Wheat	7/8,11/12				2/3,4/6			
Riv+Wheat	8/9,12/13				3/4,6/8			
Broadleaf Forest	2,4				1,2	2/4,4/8	4/6,8/12	
River	3,5				2,4	4/6,8/12	6/8,12/16	
Game	4,8				1,2	4/6,8/12	4/6,8/12	
Riv+Game	5,9				2,4	6/8,12/16	6/8,12/16	
Prairie	3/4,5/6				3/4,6/8			

	Food	Sugar	Tobacco	Cotton	Fur	Lumber	Ore	Silver
Rive	4/5,6/7				4/5,8/10			
Cotton	3/4,5/6				6/8,12/16			
Riv+Cotton	4/5,6/7				7/9,14/18			
Conifer Forest	2,4		1,2		2/4,4/8	6/8,12/16		
River	3,5		2,4		5/6,8/12	8/10,16/20		
Timber	2,4		1,2		2/4,4/8	10/12,20/24		
Riv+Timber	3,5		2,4		4/6,8/12	12/14,24/28		
Grassland	3/4,5/6		3/4,6/8					
River	4/5,6/7		4/5,8/10					
Tobacco	3/4,5/6		6/8,12/16					
Riv+Tobacco			4/5,6/7		7/9,14/18			
Tropical Forest	3,5	1,2				2/4,4/8	4/6,8/12	
River	4,6	2,4				4/6,8/12	6/8,12/16	
Timber	3,5	1,2				2/4,4/8	8/10,16/20	
Riv+Timber	4,6	2,4				4/6,8/12	10/12,20/24	
Savannah	4/5,6/7	3/4,6/8						
River	5/6,7/8	4/5,8/10						
Sugar	4/5,6/7	6/8,12/16						
Riv+Sugar	5/6,7/8	7/9,14/18						
Wetland Forest	2,4		1,2		2/4,4/8	4/6,8/12	1/2,2/4	
River	3,5		2,4		4/6,8/12	6/8,12/16	2/3,4/6	
Mineral	4,8		1,2		2/4,4/8	4/6,8/12	4/5,8/10	
Riv+Mineral	5,9		2,4		4/6,8/12	6/8,12/16	5/6,10/12	
Marsh	3/4,5/6	2/3,4/6					2/3,4/6	
River	4/5,6/7	/4,6/8					3/4,6/8	
Mineral	3/4,5/6	2/3,4/6					5/6,10/12	
Riv+Mineral	4/5,6/7	3/4,6/8					6/7,12/14	
Rain Forest	2,4	1,2				1/2,2/4	4/6,8/12	1/2,2/4
River	3,5	2,4				3/6,6/12	6/8,12/16	2/3,4/6
Mineral	4,8	1,2				1/2,2/4	4/6,8/12	4/5,8/10
Riv+Mineral	5,9	2,4				3/6,6/12	6/8,12/16	5/6,10/12
Swamp	3/4,5/6	2/3,4/6						2/3,4/6
River	4/5,6/7	3/4,6/8						3/4,6/8
Mineral	3/4,5/6	2/3,4/6						5/6,10/12
Riv+Mineral	4/5,6/7	3/4,6/8						6/7,12/14
Hills	2,4							4/5,8/10
Ore	2,4							6/7,12/14
Mountains							4/5,8/10	1/2,2/4
Silver								3/4,6/8
Ocean	4,6							
Fish	7,12							

3. Osadnicy i budowle

nazwa budowli:	koszt	narzędzia	utrzymanie	wielkość osady	
Stockade:	64	0	3	3	0
Fort:	120	10	3	3	10
Fortress:	320	20	3	8	15
Armory:	52	0	1	1	5
Magazine:	120	5	1	8	10
Arsenal:	240	10	1	8	15
Docks:	52	0	4	1	5
Drydock:	80	5	4	4	10
Shipyard:	240	10	4	8	15
Town Hall:	64	0	2	1	0
Town Hall:	64	5	2	4	10
Town Hall:	120	10	2	8	15
Schoolhouse:	64	0	1	4	5
College:	160	5	1	8	10
University:	200	10	1	10	15

Warehouse:	80	0	1	1	5
Warehouse Expansion:	80	2	1	1	5
Stable:	64	0	0	1	5
Custom House:	160	5	0	1	15
Printing Press:	52	2	0	1	5
Newspaper:	120	5	0	4	10
Weaver's House:	64	0	0	1	0
Weaver's Shop:	64	2	0	1	5
Textile Mill:	160	10	0	8	15
Tobacconist's House:	64	0	0	1	0
Tobacconist's Shop:	64	2	0	1	5
Cigar Factory:	160	10	0	8	15
Rum Distiller's House:	64	0	0	1	0
Rum Distillery:	64	2	0	1	5
Rum Factory:	160	10	0	8	15
Capitol:	400	10	216	20	
Capitol Expansion:	400	10	216	10	
Fur Trader's House:	56	0	0	1	0
Fur Trading Post:	56	2	0	1	5
Fur Factory:	160	10	0	6	15
Carpenter's Shop:	39	0	1	1	0
Lumber Mill:	52	0	1	3	10
Church:	64	0	2	3	5
Cathedral:	176	10	216	15	
Blacksmith's House:	64	0	0	1	0
Blacksmith's Shop:	64	2	0	1	5
Iron Works:	240	10	0	8	15

Profesje osadników, których można „zakupić":

	nazwa:	poziom wykształcenia	koszt w Europie
Farmer:	Expert Farmers	1	1100
Sugar Planter:	Master Sugar Planters	2	–1
Tobacco Planter:	Master Tobacco Planters	2	–1
Cotton Planter:	Master Cotton Planters	2	–1
Fur Trapper:	Expert Fur Trappers	1	–1
Lumberjack:	Expert Lumberjacks	1	700
Ore Miner:	Expert Ore Miners	1	600
Silver Miner:	Expert Silver Miners	1	900
Fisherman:	Expert Fishermen	1	1000
Distiller:	Master Distiller	2	1100
Tobacconist:	Master Tobacconists	2	1200
Weaver:	Master Weavers	2	1300
Fur Trader:	Master Fur Traders	2	950
Carpenter:	Master Carpenters	1	1000
Blacksmith:	Master Blacksmiths	2	1050
Gunsmith:	Master Gunsmiths	2	850
Preacher:	Firebrand Preachers	3	1500
Statesman:	Elder Statesmen	3	1900
Teacher:	Expert Teachers	4	–1
Colonist:	Free Colonists	4	–1
Pioneer:	Hardy Pioneers	1	1200
Soldier:	Veteran Soldiers	2	2000
Scout:	Seasoned Scouts	1	–1
Dragoon:	Veteran Dragoons	2	–1
Missionary:	Jesuit Missionaries	3	1400
Ind. Servant:	Indentured Servants	4	–1
Criminal:	Petty Criminals	4	–1
Convert:	Indian Converts	4	–1

4. Rodzaje jednostek

legenda: a) ruch, b) atak, c) obrona, d) ładunek, e) rozmiar f) koszt, g) narzędzia, h) działa, i) pojemność

Jednostki europejskie

Rodzaj	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)
Colonists:	1	0	1	0	1	1	0	0	0
Soldiers:	1	2	2	0	1	2	0	0	0
Pioneers:	1	0	1	0	1	2	0	0	0
Missionaries:	2	0	1	0	1	1	0	0	0
Dragoons:	4	3	3	0	1	3	0	0	0
Scouts:	4	1	1	0	1	2	0	0	0
Regulars:	1	5	5	0	1	3	0	0	0
Cont. Cav.:	4	5	5	0	1	3	0	0	0
Cavalry:	4	6	6	0	1	4	0	0	0
Cont. Army:	1	4	4	0	1	3	0	0	0
Treasure:	1	0	0	0	6	4	0	0	0
Artillery:	1	7	5	0	1	6	4	0	0
Wagon Train:	2	0	1	2	99	1	0	0	0
Caravel:	4	0	2	2	99	4	4	0	4
Merchantman:	5	0	6	4	99	6	8	1	8
Galleon:	6	0	10	6	99	10	10	4	20
Privateer:	8	8	8	2	99	8	12	4	12
Frigate:	6	16	16	4	99	16	20	12	32
Man–O–War:	5	24	24	6	99	32	90	32	64

Jednostki indiańskie

Rodzaj	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)
Braves:	1	1	1	0	0	1	0	0	0
Armed Braves:	1	2	2	0	0	2	0	0	0
Mtd. Braves:	4	2	2	0	0	2	0	0	0
Mtd. Warriors:	4	3	3	0	0	3	0	0	0

FAQ

Jak powinna wyglądać osada?

Idealna osada powinna stykać się polem zajmowanym przez znak domu z obszarem bogatym w las, obszarem posiadającym specjalne cechy (cukier, tytoń, bawełna, skóry), dwoma polami bogatymi w kopaliny oraz jednym obfitującym w żywność (świetna jest tu rybka w morzu, ale trzeba mieć wtedy rybaka i przystań).

Osada powinna mieć 4 kolonistów produkujących żywność, 2 górników, 1 zbierającego specjalne plony (np. trzcinę), 1 przerabiającego ten plon na towar, 1 drwala, 2 stolarzy, 1 kowala, 1 pastora, 1 męża stanu oraz 2 nauczycieli lub 1 nauczyciela i 1 odlewacza dział. Cała ta trzódka mieścić się powinna w liczbie 16. Wszyscy oni, poza producentami żywności, powinni być ekspertami. Dzięki takiemu ustawieniu osada ma idealną sytuację dla rozwoju i nie musi już osiągać większej liczby mieszkańców. Oczywiście, poza bramą warto wystawić wartę z co najmniej dwóch dragonów.

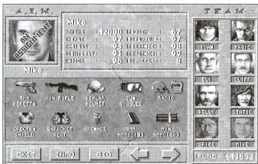
JAGGED ALLIANCE

JAGGED ALLIANCE to gra strategiczna, w której dowodzisz grupą najemników. Twoim zadaniem jest oczyścić tropikalną wyspę Metavira z wrogów. Wyspa podzielona jest na kilkadziesiąt kwadratowych obszarów, na których toczy się walkę. Najpierw wynajmujesz ludzi, potem wybierasz cele ataku (obszary) i na końcu rozgrywasz bitwy. Walkę prowadzi się w turach, podczas których najpierw jedna, a potem druga strona przeprowadza działania swoimi żołnierzami. Po zakończeniu bitwy i w trakcie poruszania się po własnym terytorium gra przechodzi w tryb czasu rzeczywistego.

Podobne gry: LASER SQUAD, SABRE TEAM, UFO

Producent: SIR-TECH
Wydawca: SIR-TECH
Dystrybucja w Polsce: IPS COMPUTER GROUP

Wymagania sprzętowe:
PC DOS 3 dyskietki
486DX/33 ; 8 MB RAM ; 15 MB HDD
VGA ; AdLib ; SB; GUS
Opis: SECRET SERVICE 27



Musisz mieć 3.5 MB wolnej pamięci XMS by uruchomić grę. Przed uruchomieniem wyłącz SMARTDRV, jeśli go masz. Gdy gra się zatrzyma (zablokuje), naciśnij ESC lub CTRL-F. W niektórych wypadkach pomaga wyłączenie EMM386 (wywołanie EMM386 znajduje się w pliku CONFIG.SYS).

Gra może się zawiesić w momencie, kiedy jednocześnie podnosisz najemnikiem przedmiot i przesuwasz ekran. Jeśli wydasz dwóm najemnikom rozkazy (szybko po sobie) podniesienia dwóch różnych przedmiotów, również może nastąpić zawieszenie.

Cel gry

Musisz pokonać Lucasa Santino, czyli dostać się do sektora nr 1 i odnaleźć go. Kiedy ci się to uda, popełni on samobójstwo i gra zakończy się twoim zwycięstwem. Wszystkie inne zadania mają charakter drugorzędny.

Poziom trudności

Na poziomie EASY dostajesz na początku 25.000 USD, opłata za helikopter wynosi 600 USD.
Na poziomie NORMAL dostajesz 20.000 USD, helikopter kosztuje 800 USD.
Na poziomie HARD startujesz z 15.000 USD, a za helikopter płacisz 1.000 USD.
Wraz z większym współczynnikiem trudności zwiększa się także inteligencja wrogów oraz ich liczba. Na poziomie HARD od drugiego dnia w każdym sektorze jest ośmiu wrogów.

Wybór drużyny

Każdy z najemników opisany jest przez kilka cech: żądaną płacę (SALARY), sprawność fizyczną (HEALTH, AGILITY, DEXTERITY) oraz umiejętności (MARKSMANSHIP, MEDICAL, MECHANICAL, EXPLOSIVE). Nie wszystkie są równie ważne.

MARKSMANSHIP (celność strzelania). Aby wygrywać bitwy, trzeba dobrze strzelać. Ta umiejętność powinna być dla ciebie podstawą przy wyborze najemników. Wartość od 80 w górę jest dobra. Wartości niższe, od 80 do 60, są do zaakceptowania u żołnierzy o innych cennych cechach (wysokie cechy MECHANICAL, MEDICAL itp.). Wartość poniżej 60 jest nie do przyjęcia.

AGILITY – Głównie od tej cechy zależy liczba punktów ruchu, którymi będą dysponować twoi ludzie. Większe AGILITY to większy zasięg ruchu. W praktyce minimalną wartością okazuje się 80. Komandosi z AGILITY mniejszym będą mało przydatni.

SALARY (płaca). Cały czas istotnym ograniczeniem jest ilość posiadanej przez ciebie gotówki. Jeśli nie będziesz w stanie zapłacić swoim ludziom, przegrasz. Dlatego na początku nie należy wynajmować zbyt wielu lub zbyt drogich ludzi.

MEDICAL, EXPLOSIVE, MECHANICAL (umiejętności lekarskie, saperskie i mechaniczne). Zwykle potrzeba kogoś do bandażowania rannych w trakcie bitwy lub leczenia ich w bazie. Powinieneś mieć przynajmniej jedną osobę z większym współczynnikiem MEDICAL (na początek wystarczy 20–40). Dobrzy „lekarze" są jednak bardzo drodzy, więc lepiej jest grać ostrożnie, tak by odnosić mało ran. Do rozbrajania min i pułapek potrzeba kogoś o sporej wartości EXPLOSIVE. Minimum 40, a najlepiej 80–90. Jednak nawet najwyższa wartość nie gwarantuje 100% sukcesu – dobrze jest więc skorzystać z „quick save" przed przystąpieniem do rozbrajania. Umiejętności mechaniczne są również w cenie, zarówno w trakcie bitwy, jak i w bazie. Podczas walki mechanik przydaje się do otwierania drzwi, a w bazie naprawia sprzęt, dobrze jest więc posiadać dwóch.

DEXTERITY (zręczność). Ta cecha ma istotny wpływ na liczbę punktów ruchu i określanie efektów działania mechanika i lekarza.

HP (zdrowie). Od tej cechy zależy, ile ran może znieść żołnierz. Ma także wpływ na otwieranie skrzyń.

Na początku najlepiej wybrać Ivana, następnie Fidela (strzelec i saper!) i Ice'a. Dobrym lekarzem jest Bud lub Fox, a mechanikiem Sparky lub Speck, choć może Vinny na polu sprawdzi się lepiej. Zawsze przydaje się uniwersalny Wolf albo Snake z walizką do kamuflażu. Albo... Możliwości jest naprawdę wiele. Najważniejsze, by dobrać sobie team zgodny z własnym stylem gry. Zauważ przy tym, że nie potrzebujesz najemników dobrych we wszystkim – wystarczy rozsądna specjalizacja. W dobrym oddziale musi być doktor, saper, mechanik i strzelec wyborowy.

Przykładowy team na pierwsze dni: Ivan, Ice, Fidel, Bud, Vinny. Jeśli chcesz wynająć Ice'a po pierwszym dniu, może on nie przyłączyć się do ciebie, jeśli nie poszło ci zbyt dobrze.Warto zostawić w drużynie jedno miejsce wolne. Po drugim dniu twój szef Jack przydzieli ci krajowca–przewodnika. Jest on darmowy i udzieli ci trochę informacji o każdym sektorze, do którego wkroczysz. Jeśli będziesz zbyt wielu ludzi wyrzucał lub zbyt wielu zginie, niektórzy najemnicy nie będą chcieli się do ciebie przyłączyć.

Walka

Gdy twój oddział wkracza na nowy obszar, może się zdarzyć, że natknie się od razu na strażników wroga. Użyj opcji „Quick Save" przed wejściem do nowego sektora, a później ewentualnie „Quick Restore". Rozmieszczenie strażników jest losowe, więc przy którejś z kolejnych prób powinieneś zastać korzystną sytuację. Nie używaj jednak normalnego SAVE, gdyż wtedy pozycje wrogów będą wciąż takie same.

Ponieważ walka toczy się w turach, przed pierwszym ruchem możesz spokojnie obejrzeć cały sektor i zaplanować kierunek działań.

Strzały zawsze zwracają uwagę przeciwników i ściągają ich w miejsce, z którego padły. Możesz to wykorzystać i zorganizować zasadzkę. Na wyższych poziomach trudności komandosi sterowani przez komputer nie są aż tak naiwni i np. nie wyjdą z budynku, jeśli będą przeczuwać niebezpieczeństwo. Ścigając rannego wroga uważaj, byś sam nie wpadł w zasadzkę.

Kieruj ogień kilku najemników na ten sam cel. Lepiej zabić jednego przeciwnika niż ranić dwóch. Nawet w krytycznym (CRITICAL) stanie strażnicy wroga mogą strzelać i trafiać.

Nie stój zbyt długo w jednym miejscu, będąc pod ostrzałem. W ten sposób rośnie ryzyko, że w końcu zostaniesz trafiony (nawet jeśli kryjesz się za jakąś osłoną).

Nieco lepiej schować się w krzakiem niż za drzewem. O wiele lepiej schować się za drzewem niż zostać na otwartej przestrzeni. Pod koniec ruchu zostaw sobie 2 punkty ruchu (AP) na schylenie się (CROUCH).

Jeśli wróg do ciebie strzela, to między wami musi być wolna przestrzeń – odpowiedz ogniem, masz szansę trafić.

Podczas walki uważaj na kondycję swoich ludzi (niebieski pasek – BREATH). Po długim chodzeniu, a także po odniesieniu rany ten wskaźnik maleje. Zmniejsza się szansa ruchu. Musisz wtedy dać najemnikowi kilka tur odpoczynku. Najlepiej jednak nie doprowadzać do takiej sytuacji, zostawiając na koniec każdej tury po kilka niewykorzystanych punktów ruchu. Poważne rany, jeśli nie zostaną zabandażowane, będą krwawić – co turę najemnik będzie tracił 1 punkt zdrowia.

Wszystkie fabryki opanowane przez wroga są zaminowane. Musisz użyć tłumików i zabijać od razu każdego przeciwnika, którego spotkasz. Gdy znajdziesz detonatori go rozbroisz, możesz już użyć broni bez tłumika.

Pierwszego dnia najłatwiej zdobyć sektory 50, 49 i 59. Sektor 50 jest bardzo łatwy – wrogowie są zawsze na północy i masz mnóstwo drzew do osłony.

Zdobyte sektory obsadzaj strażnikami (GUARDS). Nigdy nie zostawiaj nieobsadzonego sektora! Przeciwnik może zaatakować twój sektor nawet od strony wody. Trzymaj więc strażników we wszystkich sektorach sąsiadujących z sektorami wroga. Kilku strażników trzymaj w sektorach drugiej linii, by w razie potrzeby móc wspomóc zaatakowany obszar. Twoi strażnicy nie potrafią jednak pływać, więc nie możesz ich skierować do zdobytego obszaru, z którym nie ma lądowego połączenia.

FAQ

Optymalnym tempem podbojów, jakie powinieneś utrzymywać, są 3 sektory na dzień. Szczególnie ważne jest tempo na początku gry. Kiedy zapewnisz sobie rezerwę gotówki, możesz nieco zwolnić.

Działanie w bazie

Polecenia DOCTOR lub REPAIR stają się dostępne dopiero wtedy, gdy wybranemu najemnikowi dasz do ręki apteczkę lub skrzynkę z narzędziami (TOOL KIT).

Najemnik z poleceniem DOCTOR leczy najpierw siebie, a następnie po równo pozostałych pacjentów (PATIENT).

Składając kilka przedmiotów w jeden pamiętaj, żeby zrobić to najemnikiem z odpowiednimi predyspozycjami. Do bomb zatrudnić należy speca od materiałów wybuchowych (EXPLOSIVES), do innych – mechanika (MECHANICAL).

Najemnik z poleceniem REST pobiera tylko połowę należnego mu wynagrodzenia.

Przedmioty

Radio – nieistotne.

Extended Ears – możesz słyszeć dźwięki (strzały, odgłosy ruchu) z większej odległości.

Canteen (manierka) – wyraźnie podnosi kondycję (niebieski pasek), o ile spadnie ona poniżej 80%. Wykorzystanie kosztuje 5 punktów ruchu. Aby użyć manierki, należy przejść do INVENTORY, wziąć manierkę i kliknąć nią na głowie postaci (na sylwetce postaci, nie na obrazku).

Beer (piwo) – jak wyżej.

Camouflage Kit – maskuje przed wzrokiem przeciwnika. Najemnik jest trudniejszy do wypatrzenia przez wrogich strażników. Używa się go w bazie lub w trakcie akcji, w menu INVENTORY – wystarczy wziąć walizkę z kamuflażem i kliknąć nią na sylwetce najemnika. Maskowanie ściera się po ok. 2-3 dniach.

First Aid Kit (apteczka) – służy do bandażowania (w akcji) lub leczenia (w bazie) rannych. Aby jej użyć, musisz włożyć ją w prawą rękę.

Medical Kit (walizka lekarska) – jak wyżej, tylko lepsza. W akcji należy używać First Aid Kit, natomiast w bazie raczej Medical Kit (najlepiej nową – stan 100%).

Tool Kit (narzędzia) – służą do naprawiania sprzętu. Używasz ich wyłącznie w bazie. Należy włożyć je w prawą rękę wybranej postaci, wydać jej rozkaz REPAIR, a w jej lewą rękę (i jeśli trzeba – w plecaku) wsadzić zepsute przedmioty.

Lock Kit (wytrych) – służy do otwierania zamkniętych drzwi.

Rock (kamień) – jeśli rzucisz go w zasięgu słuchu przeciwnika, przyciągnie to jego uwagę. Skutkuje tylko wtedy, gdy wróg jeszcze nikogo nie zauważył. Można w ten sposób odciągnąć przeciwnika. Kamień rzucony w drzwi może wywabić wroga na zewnątrz. Rzucony w detonator, może go uruchomić.

Silencer (tłumik) – tłumi odgłos strzału, by wróg go nie usłyszał. Może być dołączony do Colta .45, Beretty lub zmodyfikowanego Magnum .357.

Sniper Scope (celownik optyczny) – zwiększa celność strzelania. Może być dołączony do Beretty, Magnum, .12G Rifle, M14 i M16.

Metal Detector (wykrywacz metalu) – może wykryć miny w zasięgu 2-3 pól.

Wall Probe – służy podsłuchiwaniu przeciwników przez ścianę (a nawet przez dwie ściany!). Czasem można usłyszeć coś ważnego!

Crowbar (łabka) – służy do otwierania skrzyń (zwiększa szansę otwarcia).

Camera (aparat fotograficzny) – można robić zdjęcia (tylko po co?).

Vest (plecak) – pozwala nieść dodatkowy ekwipunek. Może mieć od 2 do 5 kieszeni.

Helmet (hełm) – daje maks. 5% osłony przed pociskami (zależy od zużycia).

Kevlar Helmet (hełm z kevlaru) – daje maks. 10% osłony.

Kevlar Vest (kamizelka kuloodporna) – daje maks. 20% osłony.

Ultra Shield Vest – daje dodatkowe 20% osłony. Noszona zamiast plecaka.

Spectra Shield – daje 40% osłony.

Compound–17 – połączony z hełmem lub kamizelką kuloodporną zwiększa ich właściwości o połowę (Np. Spectra Shield + Compound–17 daje Treated Spectra Shield o 60% osłonie).

Chunk of Steel – dołączasz do broni i zwiększasz jej siłę rażenia. Musi to jednak zrobić najemnik z wysokim MECHANICAL SKILL.

Sun Goggle (okulary przeciwsłoneczne) – umożliwiają celniejsze strzelanie.

Gas Mask (maska przeciwgazowa) – chroni przed gazem łzawiącym (Tear Gas) i musztardowym (Mustard Gas).

Grenade (granat) – po rzuceniu wybucha. Rani wszystkich w obrębie 2 pól. Niszczy drewniane drzwi.

Tear Gas (gaz łzawiący) – po rzuceniu rozpyla gaz w promieniu 2 pól. Efekt trwa od 1 do 3 tur (w każdej turze gaz rozchodzi się o 1 pole dalej). Wdychanie powoduje spadek kondycji (niebieski pasek).

Stun Grenade (granat ogłuszający) – po rzuceniu wybucha, powodując minimalne obrażenia (–1 HP) i dużą utratę kondycji (nawet o 50%).

Mustard Gas (gaz musztardowy) – po rzuceniu wybucha jak zwykły granat.

Detonator (zapalnik) – dołączony do materiału wybuchowego tworzy bombę.

Explosives – materiał wybuchowy.

C4 – lepszy materiał wybuchowy.

Live Explosives – Explosives + Detonator – trzeba zainstalować i poczekać jedną turę na wybuch (najlepiej nie stać w pobliżu). Niszczy metalowe drzwi, ściany, drzewa (tylko w miejscu eksplozji), rani ludzi w zasięgu do 3 pól.

Live Plastic – C4 + Detonator – działa jak wyżej.

Mina – należy zainstalować na ziemi i poczekać, aż przeciwnik raczy na nią nadepnąć. Najlepiej położyć ją przed drzwiami, przez które nie będziemy wchodzić, a za którymi znajdują się strażnicy.

Glass Jar (butelka), Gas Tank (kanister z benzyną), Oil (ropa), Rag (szmata) – materiały do zrobienia „koktajlu Mołotowa" lub „Eagle". To powinien robić spec od materiałów wybuchowych. Niezwykle istotna jest kolejność dodawania składników. Koktajl Mołotowa: Glass Jar + Gas + Oil + Rag – działa jak granat, podobnie się go używa. Eagle Fearball: Gas + Oil + Rag + Grenade – podwaja efekt granatu. Eagle Screamer: Gas + Oil + Rag + Tear Gas – podwaja efekt Tear Gas. Eagle Silencer: Gas + Oil + Rag + Stun Grenade – podwaja efekt Stun Grenade. Eagle Dog: Gas + Oil + Rag + Mustard Gas – podwaja efekt Mustard Gas. Wszystkie Eagle muszą być instalowane jak materiał wybuchowy (nie rzucane).

Knife (nóż) – można atakować nim wroga stojącego na sąsiednim polu. Trzymany w ręku (lepiej w prawym niż lewym) przyda się w wodzie, jeśli zaatakuje wąż.

Combat Knife (nóż bojowy) – jw., tylko lepszy.

S&W .38 – policyjny rewolwer z krótką lufą. Najgorszy gun, jaki możesz mieć. Amunicja: .38 ammo – 6 sztuk w magazynku.

Colt .45 – pistolet. Można dołączyć do niego tłumik. Amunicja: .45 ammo – 6 sztuk w magazynku.

9mm Beretta – dobry pistolet. Można dołączyć do niego tłumik lub celownik optyczny. Amunicja: 9mm ammo – 15 sztuk w magazynku.

.357 Magnum – rewolwer. Największa siła rażenia wśród broni krótkiej. Można dołączyć do niego celownik optyczny. Do zmodyfikowanego Magnum (tzn. Magnum + Chunk of Steel) można też dołączyć tłumik. Amunicja: .357 ammo – 10 sztuk.

.12G Shot Gun – strzelba. Amunicja: .12G ammo – 6 sztuk.

.12G Rifle – o wiele lepsza strzelba. Można dołączyć do niej celownik optyczny. Amunicja: .12 ammo – 6 sztuk.

M14 – karabinek automatyczny. Można dołączyć do niego celownik optyczny. Amunicja: M14 ammo – 20 sztuk w magazynku.

M16 – karabinek automatyczny. Można dołączyć do niego celownik optyczny. Najlepsza broń w grze. Amunicja: M16 ammo – 20 sztuk w magazynku

Lab Coat (fartuch laboratoryjny) – gdy go znajdziesz i weźmiesz do ręki (umieść go w prawym ręku postaci), zobaczysz notatkę. Zachowaj ją, to Jack dowie się, że Brenda została porwana.

Blouse (bluzka) – sygnał, że Brenda jest niedaleko.

Bloody Bra (zakrwawiony stanik) – sygnał, że Brenda jest w tym sektorze.

Lab Coat, Blouse i Bloody Bra mogą zostać użyte zamiast Rag przy tworzeniu własnych bomb.

Paper (kartka) – zapisane są na niej różne informacje o wrogu. Niezbyt ważne. Możesz je zignorować i skończyć grę bez nich. Złożenie podartych kawałków pozwoli ci odtworzyć kod do sejfu, w którym schowany jest dziennik Brendy.

Flowers (kwiaty) – specjalny gatunek kwiatów, który może być lekarstwem na chorobę trawiącą drzewa. Wystarczy znaleźć i zabrać do bazy. Brenda zrobi z nich użytek.

Money (pieniądze) – czasami możesz znaleźć trochę pieniędzy. Zabierz je, to na koniec dnia twój rachunek powiększy się. Przy dużych sumach najemnik, który niesie pieniądze, może się zmyć i pojechać na wakacje.

Misje

Gdy masz do wykonania jakąś misję, zabieraj ze sobą Wall Probe. Gdy natkniesz się na budynek, w którym siedzi przynajmniej dwóch wrogów, możesz podsłuchać istotne dla tej misji informacje.

Virus Quest – Gdy zaczyna rozprzestrzeniać się wirus niszczący drzewa (z reguły po opanowaniu ponad 30 sektorów), trzeba odszukać specjalne kwiaty lub antidotum, które możesz znaleźć w sektorze 7, a jeśli zdobyłeś je już wcześniej, to w sektorze 41 lub czasami w 52.

Water Poisoning – Aby uniknąć tej misji, musisz trzeciego dnia (ale nie wcześniej) opanować jezioro (sektory 29 i 30).

Brenda Journal – Dziennik Brendy znajduje się w szafie pancernej w budynku położonym w północno-zachodnim rogu sektora 12. Sejf można otworzyć kombinacją zapisaną na podartym papierze lub mając w oddziale Mike'a posiadającego Lock Kit. Po odzyskaniu dziennika zapada noc! Rób więc to wieczorem.

Rescue Brenda – Można uniknąć tej misji, jeśli nie dasz przeciwnikowi opanować sektora 28 lub odbijesz go przed końcem dnia. Jest to jednak nieopłacalne, gdyż za uwolnienie porwanej Brendy dostaniesz kilkanaście tysięcy USD. Najlepszą metodą uratowania Brendy jest postanie przez wodę dobrego mechanika wyposażonego w Lock Kit. Musi on przekraść na tyły południowego budynku i otworzyć drzwi. W środku znajdzie skrzynię z trzema granatami i następne drzwi, za którymi znajdzie Brendę.

Wskazówki taktyczne

Bomba umieszczona w oknie wybucha WEWNĄTRZ budynku. Nie rozbija ściany. Okno jest więc najlepszym miejscem do umieszczenia „Eagle".

Bomba umieszczona obok drzwi zrobi wyrwę podwójnej wielkości (gdy zniszczysz ścianę, wylecą też drzwi).

Jeśli chcesz, by gamęto się do ciebie więcej tubylców, zdobądź cztery sektory pierwszego dnia. To bardzo pomaga.

Gdy DYNAMIC LAB obniży cenę żywicy, jedynym wyjściem jest szybkie zdobycie jak największej liczby drzew. Tylko to wywoła podwyżkę.

W sektorze 1 (Baza Santino) liczba wrogów jest nieograniczona. Gdy zabijesz jednego, w jego miejsce komputer wstawia następnego (na poziomie HARD już w następnej turze, na MEDIUM po dwóch turach). Dlatego musisz jak najszybciej dostać się do budynku. Możesz też próbować ranić i ogłuszać wrogów (STUN GRENADE, TEAR GAS), ale ich nie zabijać.

Najlepsi kończą grę po 12 dniach. Absolutny rekord to 10 dni. Postępując według reguły: 3 sektory na dzień, powinieneś skończyć grę po ok. 20 dniach. Rekordowa liczba sektorów zajętych w jeden dzień to 10!

INTERRUPT następuje tylko wtedy, gdy twój najemnik ma wolną przestrzeń między sobą a zauważonym wrogiem. Nie wahaj się wtedy strzelać.

Czasami wrogom zdarza się strzelać przez ściany. Jeśli zostaniesz w ten sposób trafiony, możesz natychmiast odpowiedzieć ogniem, również strzelając przez ścianę. Przed oddaniem strzału nie wolno jednak wykonać najemnikowi żadnej innej czynności.

Na pierwszy strzał nie zużywaj maksymalnej liczby punktów, a najlepiej jeden mniej. Na następne zużywaj minimalną liczbę punktów. Przy zmianie celu, w nowej turze lub po przeładowaniu broni procedurę trzeba powtórzyć. Powyższa metoda skutkuje tylko w przypadku dobrych strzelców. Gdy strzelasz za maksymalną liczbę punktów (lub używasz opcji Max. Aim), masz co prawda większą szansę trafienia, ale też twoje strzały nie zadają przeciwnikowi zbyt wielkich ran.

Pochylony (CROUCH) komandos jest bardziej narażony na postrzał w głowę. Pilnuj, by twoi ludzie nosili hełmy.

Sprzęt zużywa się szybciej, gdy ma kontakt z wodą lub jest narażony na eksplozje.

Nie potrzebujesz naprawiać bezużytecznych (USELESS) przedmiotów, takich jak Detonator czy granat. Połączenie bezużytecznego detonatora z dobrym (100% lub prawie tyle) materiałem wybuchowym przez specę od wybuchów (np. Fidel) może dać nawet 100% Live Explosive. Podobnie jest z bezużytecznym granatem połączonym z Eagle.

Nawet bezużyteczny granat może po rzuceniu wybuchnąć (po kilku turach).

Jeśli broń się zatnie (JAMMED), nadal próbuj z niej strzelać. Za którymś razem może się odblokuje.

Łatwiej zająć sektor, z którego przed chwilą wyszedł atak na twój obszar. Po odparciu ataku możesz sobie policzyć, ilu strażników pozostało wrogowi w tym sektorze (8 minus zabici). Okazję trzeba jednak wykorzystać najpóźniej następnego dnia rano.

Klucze do drzwi przydają się tylko w tym sektorze, w którym zostały znalezione. Później można je wyrzucić.

Skarb, o którym mówi Elio w sektorze 30, znajduje się w sektorze 28.

Najemnicy

Ivan – najchętniej i najczęściej wybierany najemnik na początku gry. W pełni zdrowia i kondycji otwiera każdą skrzynię.

Mike – są tylko jedne drzwi, których nie jest w stanie otworzyć.

Sparky – nie chce być w drużynie ze swoim bratem, Garym.

Gary – nie chce pracować razem ze swoim bratem, Larrym. Jeśli wyrzucisz Gary'ego, Turtle i Bob mogą się na ciebie obrazić.

Hurl – odejdzie, jeśli masz w drużynie Fidela (o ile nie zostanie najpierw przez niego zabity).

Fox – odejdzie, gdy będziesz miał zbyt duże straty (ale może zechcieć wrócić, gdy poprawisz swoje statystyki).

Wolf – nie zniesie, gdy podniesiesz pensję komukolwiek innemu.

Mike i Scully – dobrzy przyjaciele. Jeśli jednego wyrzucisz (lub zginie), drugi odejdzie.

Magic i Sidney – jw.

Biff – nie ma ochoty nikogo zabijać. Jeśli zabije wroga, odejdzie.

Niektórzy najemnicy mogą odejść, jeśli nie będziesz płacił za odwiezienie zwłok helikopterem. Odejdą też, gdy zbyt intensywnie będą wykorzystywani (nie w pełni sił).

FAQ

Skitz – zabije Sparky.

Reuben – zabije Ivana (lub na odwrót), a także innych. Jeśli wyrzucisz Reubena, nie będzie chciał dla ciebie pracować Bernie.

Ivan, Larry, Bernie, Kelly – nie chcą być w drużynie z Reubenem.

Fidel, Leech, Skitz – odmawiają wykonania rozkazów w środku walki (tzn. gdy zaczną strzelać do przeciwnika, to nie odejdą dopóki nie będzie on martwy lub nieprzytomny). Najlepiej najpierw schować ich za osłoną i dopiero zacząć strzelać. Jednak w razie konieczności można na chwilę wyciągnąć im broń z ręki i włożyć z powrotem. Teraz powinni się ruszyć.

Kaboom, Larry, Moses, Pops – czasami zapominają rozkazów.

Vinny – gdy go wyrzucisz i zatrudnisz dwójkę Magic & Scully, ten drugi zażąda podwójnej zapłaty.

Ice – odejdzie, jeśli wyrzucisz zbyt wielu najemników (wysoka cecha TURNOVER RATE w statystykach). Nie będzie chciał dla ciebie pracować, jeśli wyrzucisz Hectora (lub ten zginie i zostanie pochowany w rzece) lub Fidela.

Static – znudzi się, jeśli nikt z teamu nie zostanie zabity lub wyrzucony.

Mike – nie będzie chciał dla ciebie pracować, jeśli cecha TURNOVER RATE będzie większa niż 30%.

Weasel – nie chce być w drużynie, w której jest Ears.

Raffi – nie będzie pracował z Docem.

Cliff – nie chce pracować z Raffim.

Jimmy – nie chce mieć nic wspólnego z Lynxem.

Sam – nie przyłączy się, jeśli w drużynie jest Ivan.

Magic – nie chce być w zespole, w którym jest Kaboom. Może nie chcieć dla ciebie pracować, jeśli wyrzucisz Fidela.

Screw – nie lubi Boba.

Hector – nie będzie pracował ze Smoke'm.

Najlepsi do otwierania drzwi są (kolejno, od najlepszego): Mike, Magic, Spike, Scully, Boss, Static, Vicky, Speck, Kelly, Len.

Najlepsi lekarze: Mitch, Needle, Stella, Bernie

FAQ

Cheaty

Weź myszą jakiś przedmiot (np. Medical Kit) i posłuż się opcją „quick save", a następnie „quick restore". Będziesz miał dwa przedmioty.

Wyłącz opcję RESERVE POINT. Idź swoim najemnikiem aż do momentu, gdy liczba punktów ruchu wyświetli się na czerwono (co oznacza, że ma zbyt mało punktów, by strzelić z broni trzymanej w ręku). Zostanie ich tyle (np. 3), by przejść jeszcze jedno pole. Teraz przełącz RESERVE POINT na ON i wyznacz najemnikowi nowy cel ruchu (tylko raz), a będzie tam szedł nawet wtedy, gdy liczba punktów ruchu spadnie do zera!

Po wysadzonym moście można poruszać się jak po normalnym (2 AP za pole). Jednak musisz prowadzić swego najemnika pole za polem, gdyż komputer, obliczając trasę ruchu, stara się omijać pola z wysadzonym mostem. To skutkuje tylko w przypadku mostów wysadzonych przez wroga.

QUAKE

Nie ważne, kim jesteś. Nie ważne, skąd pochodzisz. Jesteś sam, osaczony. Masz broń? I cóż z tego! Tu, w naszym świecie, w naszym wymiarze, twoja broń nie zda się na wiele... Pochodzisz z tamtego świata, wkradasz się do naszego królestwa, by dać upust swej nienawiści. Nie trzeba być geniuszem, by odkryć, że coś jest nie tak, prawda? Twoi koledzy żołnierze, bracia rycerze nie żyją... Misja rozpoznawcza? Akurat! Czymże zatem jest to ciało u twych stóp? Co oznacza ta strzelba? Chcesz wyjść, uciec stąd? Nie przeżyłbyś. Ani chwili. Los ludzi, wszystkich ludzi leży w twoich rękach. Ratuj swój świat! Walcz! Oni... zbliżają się... cz–czuję ich obecność, słyszysz?! Musisz dotrzeć do teleportera... J–ja i tak jestem zgubiony... Musisz walczyć, słyszysz? TO NIE JEST TWÓJ ŚWIAT! To nie b–baza orbitalna! T–ty... hehe... jesteś sam... osaczony... Zagubiony w świecie QUAKE...

Podobne gry: DOOM, DOOM 2, DUKE NUKEM 3D

Producent: ID SOFTWARE.
Wydawca: ID SOFTWARE
Dystrybucja w Polsce: TECHLAND

Wymagania sprzętowe:
PC DOS/WINDOWS 1CD
P75 ; 8 MB RAM ; 25 MB HDD
VGA/SVGA; SB16; AWE32
Opis: SECRET SERVICE 32



Nine inch nails

QUAKE to fenomenalna gra. Już weszła do najściślejszego kanonu komputerowego morderstwa, po części za sprawą fantastycznego klimatu, do którego powstania przyczynił się Trent Reznor, lider kultowej grupy NINE INCH NAILS. Encyklopedie oraz wszelkie opracowania naukowe określają ów zespół jako „grupę grającą ostrą, ekstrawagancką muzykę zwaną industrial, na tradycyjnych gitarach, perkusji, gitarach basowych, komputerach i keyboardach, wykorzystując samplery". Grają jak grają, jest to czysta sztuka. Kiedy jedni patrzą na ekscesy NIN z politowaniem – ba, często z niejaką odrazą – inni wpadają w neurotyczny trans. Warto wspomnieć, iż to właśnie Trent „zmiksował" muzykę do filmu „Natural Born Killers" oraz to jego dzieło muzyczne towarzyszy czarnobiałej reklamie jeansów pewnej znanej firmy („I am the voice inside your head...").

Z czego walić i do kogo?

Mniam, przechodzimy od razu do rzeczy. W QUAKE występuje kilka dość zróżnicowanych rodzajów broni, jak również wielu przeciwników, na których można ją wypróbować:

Broń

TOPÓR (AXE) – Wbrew pozorom, dość skuteczny. Ma siłę zwykłej strzelby i nie zużywa amunicji.

STRZELBA (Shotgun) – Chyba najsłabsza broń w całej grze. Kiepska siła ognia i dość duże opóźnienie po strzale. Naprawdę skuteczna tylko na podstawowych piechurów (i to tylko, gdy atakują w mniejszych grupach). Zużywa po jednym naboju.

DWURURKA (Double Barreled Shotgun / Super Shotgun) – Aż łza się w oku kręci, podobną ma mój dziadek! Ta giwera pomoże przeżyć na kilku pierwszych levelach. Słaba na większą odległość. Zużywa dwa naboje na jeden strzał.

STRZELBA NA GWOŹDZIE (Nailgun) – Hmmm... Szybka, nawet bardzo. Nie sposób pominąć jej doskonałego zastosowania w tępieniu Ogrów i latających lamerów. Uważaj, bo szybko zużywa amunicję.

SUPER STRZELBA NA GWOŹDZIE (Super Nailgun / Perforator) – Inaczej: M61A–1, kal. 20 mm, na gwoździe. Duża siła rażenia, sprawdza się na każdego wroga. Ma cztery komory, więc wali dwa razy efektywniej od swego pierwowzoru. Mój ulubiony gun.

GRANATNIK (Grenade Launcher) – Tę broń można wykorzystać na dwa sposoby. Możesz strzelić bezpośrednio do wroga, zabijając go z wielkim hukiem, albo przywalić w ścianę – wtedy zgodnie z prawami fizyki granat przez trzy sekundy odbijać się będzie od ścian. Potem wybuchnie.

RAKIETNICA (Rocket Launcher) – Ogromna siła. Strzelaj jedynie z dużego dystansu, gdyż w QUAKE eksplozje mają o wiele większy zasięg rażenia niż w DOOM. Podobnie jak z granatnika, możesz zabijać tym zombie.

THUNDERBOLT – Broń boga. Fantastyczny dźwięk przy strzale, cóż za PoWeR w dłoniach! Po prostu coś dla mocarzy – dobre na wszelkie miśki. Nie strzelaj z tego w wodzie, zbyt łatwo przewodzi ona prąd'n'stuff.

Wrogowie

ROTTWEILER – Yucky! Po prostu pies–ludojad. Szybki, jednak słaby i mało odporny. Dwa strzały lub ciosy toporem i powinienneś mieć go z głowy. Mega pomysł na umieszczenie czworonogich obrzydliwców w grze – kocham je zabijać!

GRUNT – Podstawowa siła na pierwszych levelach epizodów. Żołnierze z wielkimi gunami. Ich mały wzrost utrudnia celowanie z większej odległości. Dwa strzały ze zwykłej broni i kaplica.

ENFORCER – Cyberpunkowi żołnierze z karabinami laserowymi. Dość powolni, jednak potrafią poczynić niemałe spustoszenie w tkance mięśniowej. Uwaga! Bardzo łatwo można uniknąć ich pocisków – ALT + lewo/prawo.

KNIGHT – Rycerz w lekkiej zbroi, uzbrojony w długi, dwuręczny miecz. Postaraj się go sprzątnąć, zanim do ciebie podbiegnie. Wal z broni na gwoździe.

DEATH KNIGHT – Starszy brat Knighta. Cięższy pancerz, krótszy miecz. Potrafi posługiwać się magią. Postępuj z nim podobnie.

ROTFISH – Postnuklearne ryby. Bardzo słabe, trudno trafić do nich z większej odległości. Nie daj się przez nie otoczyć.

ZOMBIE – Podstawa każdego horroru. Ci rozpadający się kolesie ciskają w ciebie kawałkami własnego mięsa (YES!), jedno trafienie zabiera sporo energii. Rozwalaj je z jak największej odległości, z granatnika lub rakietnicy. Najczęściej można je spotkać w zalanych wodą katakumbach.

SCRAG – Unoszący się nad ziemią popapraniec. Pluje zielonkawą flegmą, nierzadko współpracuje z Ogrami. Wal z Nailguna.

OGRE – Olbrzym z wbudowaną w jedną rękę piłą łańcuchową. W drugiej dzierży granatnik. Podejdź do niego na małą odległość, by nie usadził cię granatem, a kiedy spróbuje zamachnąć się piłą, cofnij. Przez cały czas strzelaj gwoździami.

SPAWN – Niebieska paskuda. Ginąc, eksploduje.

FIEND – Minotaur z wbudowanymi kosami zamiast dłoni. Skacze, gryzie, szarpie pazurami. Cholernie niebezpieczny.

VORE – Najbardziej upiorna postać w grze. Wygląda jakby ktoś usadził małego Shamblera na nogach pająka. Ma pociski samonaprowadzające się na CIEBIE. Wal z najcięższej broni, jaką masz. Kiedy oberwie, bardzo fajnie wyje. Spooky stuff!

SHAMBLER – Gigantyczny grizzli. Ma po trzy palce i taki PoWeR w łapach... Uzbrojony jest w biologiczną odmianę słynnego Thunderbolta. Wbrew pozorom najlepszy jest na niego Super Nailgun.

Brzmi zachęcająco, prawda? Pamiętaj, że przedstawiciele odmiennych ras walczą ze sobą.

Wstrząsające sekrety

THE SLIPGATE COMPLEX

Poniżej znajdziecie wszystkie sekrety dotyczące pierwszego levelu pierwszego epizodu. Dlaczego tylko pierwszego? System ukrycia bonusów jest identyczny w każdej strefie wojennej – po co więc tracić miejsce na opisywanie rzeczy oczywistych?

1. Wyjdź za strefę teleportera i skręć przy prawej półce. Wskocz na górę i strzel w czerwony punkt. Otworzy się schowek z wiadrem naboi.

2. Przy moście zeskocz do wody. Kieruj się do groty. Znajdziesz tam apteczkę +100. W głębi groty jest winda, która zawiezie cię na górę. Tam odnajdziesz jeszcze kilka bonusów.

3. W fortecy skręć od razu w prawo i wejdź między kolumnę a półkę. Strzel do ekranu umieszczonego wysoko na kolumnie. Pojawi się platforma, która zawiezie cię na półkę. Po twojej prawej stronie powinien się znaleźć ekran przedstawiający kulę ziemską – taki jak ten, do którego przed chwilą strzelałeś – z tym zrób to samo. Ujawni się bardzo przydatny Quad Damage (Patrz rozdział: POWER-UP'S W KRAINIE PRZEKLĘTYCH)

4. Na dole schodów, przy lewej ścianie znajduje się platforma. Zawiezie cię ona do zawieszonego pod sufitem przejścia prowadzącego do ciemnego pomieszczenia. Jest tam Nailgun.

5. Wciśnij guzik, a ze ściany wysunie się kładka. Wejdź na ten mostek i spójrz na lewo od wyjścia z pomieszczenia. Powinieneś ujrzeć zagłębione w ścianie logo Quake. Strzel do niego. Jeśli trafisz, na godzinie jedenastej ujawni się alkowa z dwururką w środku.

6. Podążaj w dół rampy i zapalaj światła. W pewnym momencie powinienneś dojrzeć w ścianie z lewej strony obszerną dziurę. Wskocz na barierkę, a potem na lampę. Zobaczysz przed so-

bą wystające ze ściany bloki. Wskocz na ten najniższy i wejdź w ciemny otwór. Znajdziesz tam apteczkę +100.

7. Przy wejściu do jasno oświetlonego korytarza znajduje się bardzo ciemny zaułek. Wejdź tam, a znajdziesz Biosuit. Teraz spokojnie możesz wejść do szlamu. Popłyń poza skupisko kolumn i podążaj dalej szerokim korytarzem. Po krótkim czasie powinieneś znaleźć otwór w uniemożliwiającym zaczerpnięcie powietrza suficie. Wyjdź z wody. W nowo odkrytym pomieszczeniu znajdziesz kilka pakunków medycznych oraz żółty pancerz.

Ukryte poziomy

NIGHTMARE

Goście z ID SOFTWARE twierdzą, że poziom NightMare jest tak straszny, że sami boją się na nim grać. Dlatego właśnie go ukryli. Yeah, right... Istnieją dwie możliwości dostania się na ten poziom, obie podobne. NightMare dostępny jest jedynie w pełnej wersji gry. Sorry, shareware suckers...

a) Metoda uczciwa. Ważne, przez jaki poziom trudności wkroczysz do pomieszczenia Introduction. Skręć teraz w prawo i udaj się do czwartego epizodu – The Elderworld. Gdy będziesz w wodzie, szybko cofnij się do zagłębienia w ścianie. Nic nie rób, a spokojnie opadniesz na belkę nad teleporterem. Po lewej stronie mechanizmu znajdują się drzwi. Idź tam, powoli poruszając się po belce. Płonące drzwi to właśnie NightMare.

b) Metoda cheatera. Podobnie jak wyżej, nie gra roli, jakim przejściem dostaniesz się do Introduction. Przy teleporterze do krainy The Elderworld stań tak, by nad głową mieć sufit, a nie lustro wody oraz by przed sobą widzieć ciemną dziurę w ścianie. Na konsoli wpisz FLY (patrz rozdział: LLAMAH TIPS) i podskocz. Gdy znajdziesz się pod sufitem, znów wpisz FLY i wleź w dziurę. Voila!

ZIGGURAT VERTIGO

Potwierdzam, że istnieje ten ukryty level. Aby móc zmierzyć się z potworami w kolejnym psychodelicznym świecie, trzeba dojść do czwartego levelu pierwszego epizodu – THE GRISLY GROTTO. Oto recepta na otwarcie ukrytego wejścia:

– W pomieszczeniu z drewnianymi płytami na podłodze naciśnij wszystkie panele. Wejdź w drzwi, które właśnie się otworzyły. Znajdują się one po obu stronach pokoju i prowadzą do stanowisk ogniowych Ogrów. W każdym z obu pomieszczeń znajduje się jeden niebieski przycisk. Wciśnij oba i wróć do zalanej wodą jaskini. Po prawej stronie (patrząc od wejścia do fortecy), jakieś trzy metry pod powierzchnią wody znajdziesz olbrzymi otwór, jakby wejście do kolejnej groty. Wpłyń tam i pozbieraj wszystkie gadżety. Gigantyczny teleporter przeniesie cię do zigguratu, bluźnierczej świątyni.

Problemy z miśkami?

JAK ZABIĆ CHTHONA

Usmaż skurczybyka! Nie zwracaj sobie głowy strzelaniem do niego, tylko bierz rurę i w nogi! Leć do windy. Przeniesie cię ona na wysokość głowy potwora. Panel na wprost ciebie uaktywnia MegaThunderbolty (chyba 220 000 V). Niestety, znajdują się one za wysoko i trzeba je manualnie naprawić. Zrób jedno okrążenie wokół potwora, wciskając po drodze panele. Miotacze obniżą się i teraz wystarczy już tylko wcisnąć panel znajdujący się na wprost platformy...

Uwaga! Na poziomie łatwym wystarczy jedno porządne trafienie, aby Chthon ponownie zanurzył się w lawie. Na poziomie średnim i ciężkim potrzebne są trzy smagnięcia.

SHAMBLERÓW GWOŹDZIAMI

Te miśki są wolne, ale bardzo silne. Walą z Thunderboltów na dystans, a z bliska robią użytek ze swych pazurów. Staraj się trzymać je na dystans. Biegaj wokół tych powolnych suckerów

i strzelaj albo korzystaj z metody ALT+Lewo/Prawo, aby biologiczny celownik miśka nie mógł cię „zalokować". Nie stosuj wyrzutnika granatów albo rakietnicy – w ciele Shamblera czynią o wiele mniejsze szkody niż Thunderbolt albo Super Nailgun.

SCRAGI CZEKAJĄ NA ZEWNĄTRZ

Spróbujmy podejść do tego dyplomatycznie. Wiele osób ma z nimi problemy, szczególnie ci, którzy do gry w QUAKE przystąpili od razu pod DOOM. Zapominają oni o możliwości ruchu głową. Scragi mają natomiast to do siebie, że uwielbiają zawisnąć nad głową i napastować niewinnego Quake'o'fila. Dlatego tak ważne jest sterowanie myszą! Środkowy guzik i nieograniczone ruchy głową! Do tego pod lewym guzikiem funkcja strzelania i Nailgun/Super Nailgun wypruwa z upiora flaki. Mniam...

ZOMBIE... JAK TO NIE ŻYJE?!

Nie pozwól, aby otoczyły cię żywe trupy. Bardzo trudno się z tego pierścienia wydostać. Poza tym, im gnilce są bliżej, z tym większą częstotliwością miotają w ciebie swymi wnętrznościami. Standardowo strzelaj w nie z rakietnicy lub granatnika. Kiedy jednak warunki (wąski korytarz, mała odległość między wojownikami etc.) na to nie pozwalają, możesz spróbować zamroczyć gnilca strzelając do niego z dwururki. Pamiętaj, im więcej razy oberwie nim padnie, tym dłużej będzie leżeć na ziemi.

FIEND MEANS DEVIL

Na ogół występują parami. Są bardzo ruchliwe i szybkie, więc rakietnica raczej ci się nie przyda. Wal do nich z najszybszej broni, jaką masz. Trzymaj je na dystans i, na Boga, nie pozwól, aby się do ciebie zbliżyły!

Power-up's w krainie przeklętych

W świecie QUAKE żyje się ciężko. Penetrując klaustrofobiczne korytarze i zatęchłe lochy z pewnością natkniesz się na wiele bonusów przedłużających twą agonię. Paczki z amunicją oraz apteczki naturalnym porządkiem rzeczy pomijam – żadne z nich bonusy.

PANCERZ (Armour)

Istnieją trzy rodzaje pancerza. Zielony, żółty oraz czerwony. Prócz koloru różnią się między sobą wytrzymałością i skutecznością:

– zielony pancerz jest najsłabszy, przy stanie 100% niweluje jedynie 25% obrażeń;

– żółty pancerz przy stanie 150% pochłania 50% obrażeń;

– czerwony pancerz jest najlepszy i ma najtajniejszy wygląd, przy stanie 200% niweluje 75% ran.

+100 APTECZKA (Mega Health)

Dodaje 100% do aktualnego stanu zdrowia. Po kilku sekundach licznik zaczyna spadać, aż dotrze do stanu 100%. Korzystaj tak długo, jak możesz.

KOMBINEZON (Biosuit)

Kombinezon ma zapas powietrza wystarczający na circa 15 sekund. Prócz tego pozwala pływać w ściekach bez ryzyka nabycia choroby skóry. Niestety, nawet jeśli jesteś w kombinezonie, lawa jest dla ciebie zabójcza.

PIERŚCIEŃ CIENIA (Ring of Shadows)

Czyni się praktycznie niewidocznym. „Praktycznie", ponieważ zarówno potwory, jak i inni gracze widzą twoje oczy unoszące się w powietrzu. Spooky Stuff. Koniec końców, efekt przypomina ten z filmu „Predator".

PENTAGRAM OCHRONY (Pentagram of Protection)

Krótkotrwała nieśmiertelność. Zwróć uwagę na wygląd twarzy bohatera. Mega Kozioł!!! Bardzo dobre w grupowym szaleństwie, super efekt. Notka dla MultiPlayerów: Kiedy Pentagram działa, jego użytkownika otacza żółta poświata.

FAQ

POCZWÓRNE ZNISZCZENIE (Quad Damage)
Co tu dużo mówić: znaczne powiększenie siły. Największe miśki mogą ci tylko skoczyć. Notka dla MultiPlayerów: Quad Damage wyróżnia użytkownika niebieskawą aurą.

Llamah Tips

Jak twierdzą niewierni, QUAKE jest rajem dla każdego szanującego się szulera. Mimo iż kodów wydaje się być niewiele, ich liczba jest wystarczająca. Oto i one:
GOD – nieśmiertelność
IMPULSE 9 – wszystkie bronie, amunicja oraz klucze
IMPULSE 225 – Upgrade Quad Damage
CHANGELEVEL ExMy – skipper leveli (x – numer epizodu, y – numer levelu)
FLY – możliwość latania
NOCLIP – przechodzenie przez ściany
NOTARGET – wrogowie cię nie widzą
VERSION – bez komentarza
GIVE # – daje broń # (od 1–8)
GIVE H # – daje # zdrowia
GIVE S # – daje # naboi
GIVE R # – daje # rakiet/granatów
GIVE C # – daje # baterii
GIVE N # – daje # gwoździ. Wszystkie kody wpisuje się na KONSOLI przywoływanej znakiem tyldy (~). Zaleca się używanie ich jedynie w sytuacjach krytycznych – nie bądź LAMEREM, graj bez oszukiwania!



rys. Bolek Grzegórski

RED ALERT

COMMAND & CONQUER (opis w SS'30) wyprodukowany przeszło rok temu przez WESTWOOD stał się jedną z najbardziej popularnych gier. RED ALERT jest drugą z rodziny strategii wojennych w czasie rzeczywistym z widokiem izometrycznym. Jednak o ile w C&C akcja toczyła się w czasach współczesnych, RED ALERT przenosi nas w pierwsze dekady dwudziestego wieku, kiedy to (rzekomo) toczyła się II Wojna Światowa. To zupełnie alternatywna historia – Hitler i jego śmieszna partia nigdy nie zdobyli władzy! Europę zaatakował Wielki Czerwony Wódz i rozpoczął się konflikt, w którym stawką jest panowanie nad światem.

Podobne gry: COMMAND & CONQUER

Producent: WESTWOOD'96
Wydawca: VIRGIN
Dystrybucja w Polsce: IPS COMPUTER GROUP

Wymagania sprzętowe:
PC DOS/WINDOWS 2 CD
486 DX2/66; 8 MB RAM ; 40 MB HDD
VGA/SVGA; SB16; AWE32; MIDI
Opis: SECRET SERVICE 42



FAQ

Alianci

Struktury

Im więcej masz fabryk, tym szybciej idzie produkcja. Jeśli pali się budynek, ulega on zniszczeniu. Musisz zwalczyć pożar, korzystając z ikony reperacji.

Fabryka główna (Construction Yard) – Do zbudowania fabryki potrzebujesz MCV. Jeśli jesteś pod ostrzałem czołgów, wybuduj mur dookoła.

Elektrownia (Power Plant) – Zawsze najpierw stawiej elektrownię. Jeśli zasilanie twojej bazy spadnie poniżej nominalnego, budynki ulegną lekkiemu zniszczeniu, a aktywne systemy (jak Radar, Działa, Generatory Stref) przestaną działać. Stanie też produkcja.

Nowoczesna Elektrownia (Advanced Power Plant) – Daje dwukrotnie większą moc niż dwie zwykłe elektrownie, za mniejszą (sumarycznie) cenę. Z drugiej strony, wrogowi łatwiej jest zniszczyć jedną Nowoczesną Elektrownię niż dwie zwykłe.

Przetwórnia Rudy (Ore Refinery) – Wybuduj kilka, wokół każdej zostawiając przestrzeń dla ruchu ciężarówek. Każda przetwórnia może pomieścić rudę o wartości 2000 kredytów.

Silos Rudy (Ore Silo) – Każdy silos mieści rudę o wartości 1500 kredytów. Ruda dzielona jest równo między wszystkie twoje silosy i rafinerie. Jeśli brakuje miejsca, ruda się marnuje.

Koszary (Barracks) – Najlepiej postaw koszary zaraz po Elektrowni. W początkowych etapach gry może to być twoja jedyna obrona.

Fabryka Broni (War Factory) – Produkuje potrzebne do walki pojazdy. Pozostaw nieco miejsca manewrowego dookoła budynku.

Fabryka Wodna (Naval Yard) – Można ją zbudować tylko na wodzie, w obrębie 8 kwadratów od struktury bazy. Komputer zwykle atakuje najpierw te budowlę.

Lądowisko Helikopterów (Helipad) – Załadowanie pojedynczej porcji amunicji trwa 2.5 sekundy.

Bunkier (Pillbox) – Masakra dla piechoty, wspaniałe także przeciwko inżynierom.

Bunkier Zamaskowany (Camouflaged Pillbox) – Trudniejsze do wykrycia i zniszczenia niż zwykłe Bunkry.

Wieżyczka (Turret) – Wieżyczka to broń głównie przeciwczołgowa o dobrej, trudnej do zniszczenia powłoce. Można ją reperować w środku walki.

Działo Przeciwlotnicze (AA Gun) – Skuteczne przeciw wszystkiemu, co lata. Działa p-lot są szybkostrzelne i solidnie opancerzone. Są najbardziej efektywne w grupach po dwa lub więcej. Postaw je kilka kwadratów obok jednostki, której chcesz bronić: nadlatujący wróg zostanie zestrzelony zanim zdąży zrzucić choć jedną bombę.

Hala Napraw (Service Depot) – Najlepiej zbudować ją tuż za linią frontu, by zepsute jednostki trafiały do niej jak najszybciej. Naprawia zarówno pojazdy, jak i samoloty, choć te ostatnie tylko pojedynczo. Regeneruje 10 punktów za każdym „tyknięciem". Możesz sprzedawać pojazdy za połowę ceny wysyłając je do Hali Napraw i klikając na ikonkę sprzedaży.

Radar (Radar Dome) – Pokazuje wrogie jednostki i żołnierzy, ale tylko na odsłoniętym już terenie.

Centrum Technologiczne (Technology Center) – Pozwala na konstrukcję bardziej zaawansowanych technologicznie budynków i pojazdów. Do zestawu dołączony jest darmowy satelita GPS.

Generator Stref (Gap Generator) – Wytwarza strefę ciemności o kącie zakrzywienia 10 stopni. Wrogi radar nie może jej penetrować, dopóki nie wyśle tam swoich jednostek, ale nawet wtedy widzi tylko bezpośrednie ich otoczenie.

Chronosfera (Chronosphere) – Pozwala na przesunięcie jednostki z jednej lokacji do drugiej w krótkim czasie, poprzez manipulację przestrzenią. Częste stosowanie chronosfery powoduje powstanie w losowym miejscu na mapie wiru czasowego, który zniszczy pięć najbliższych jednostek lub budynków. Najlepszy sposób na pozbycie się wiru to posłanie w jego kierunku samobójczej brygady piechoty. Szansa, że użycie chronosfery spowoduje powstanie wiru, wynosi 20%. Przez chronosferę mogą być przesyłane tylko pojazdy: żywa tkanka ulega natychmiastowej masakrze.

Warto jednak posłać Stawiacz Min na pokłady rudy wroga albo wysłać Krążownik w ogniowy zasięg bazy przeciwnika. Można także wysłać MCV do innej części mapy i założyć drugą bazę.

Worki z piaskiem (Sandbags) – Zagradzają drogę piechocie i lekkim pojazdom, chyba że sobie utorują drogę granatami lub rakietami.

Betonowy Mur (Concrete Wall) – Stanowi przeszkodę nawet dla najcięższych czołgów. Można zablokować murem dostęp do bazy, otoczyć ważne struktury lub zamknąć wroga w „strefie śmierci". Beton wytrzymuje rakiety i pociski czołgowe, ale nie artylerię.

Makiety Struktur (Fake Structures) – Fałszywe budowle Fabryki Głównej, Fabryki Broni, Radaru i Fabryki Wodnej mogą zmylić wroga, choć nie zdarza się to nazbyt często.

Jednostki

Piechota (Rifle Infantry) – Najlepsza w dużych grupach. Mięso armatnie – może służyć do wciągania wrogich czołgów i żołnierzy w zasadzkę.

Rakietery (Rocket Infantry) – Znakomity przeciwko maszynom latającym i uzbrojonym pojazdom. Odwrotnie niż wieżyczki lub działa przeciwlotnicze, mogą być przerzuceni tam, gdzie są najbardziej potrzebni.

Inżynier (Engineer) – Może przejąć struktury, które w 75% są zniszczone. Jeśli wskaźniki są czerwone, inżynier może tylko zniszczyć budynek. Jeśli są zielone, może je przejąć. Inżynierowie mogą je potem naprawiać.

Szpieg (Spy) – Szpiedzy wyglądają jak piechota wroga. W grze przez sieć przeciwnik łatwo ich namierzy, gdy zobaczy, iż nie może kontrolować „swoich". Jednak podczas gry z komputerem szpiedzy znakomicie się sprawdzają do rozpoznania terenu, przechodząc niezauważeni przez tereny wroga (wyjątek stanowią psy, które wyczuwają szpiega i rozszarpują go na kawałki). Szpiedzy potrafią infiltrować różne budynki i przesyłać cenne informacje – z Koszar, Fabryki Broni i Fabryki Głównej informują o rodzaju budowanych właśnie struktur, z Bazy Podwodnej mogą wykraść sonar, który wykrywa okręty podwodne wroga, z Przetwórni i Silosu podają dane o statusie finansowym wroga, z Radaru pokazują ruch wroga (w grze w sieci słyszysz rozmowy infiltrowanego przeciwnika). Jeśli wróg sprzeda budynek, w którym znajduje się szpieg, zostaje on zdemaskowany.

Złodziej (Thief) – Może się włamać do wrogiego budynku i ukraść połowę pieniędzy.

Tanya (Tanya) – Tanyę można trenować tylko w grze na sieci, w innym razie przydzielana jest odgórnie. Jeśli zginie w misji przeciw komputerowi, misja zostanie uznana za niewypełnioną. Zabija 3 żołnierzy na sekundę.

Doktor (Medic) – Doktor leczy 50 punktów na raz, ale nie może leczyć siebie samego.

Stawiacz Min (Mine Layer) – Najlepsza broń przeciwko czołgom. Zaminuj drogę uczęszczaną przez wroga: najlepsze miejsca to mosty i wąskie przejścia. Jeśli zaminujesz złoża rudy, jakaś ciężarówka na pewno wyleci w powietrze.

Ciężarówka (Ore Truck) – Najważniejsza jednostka w grze. Jeśli zniszczysz trucki wroga, zdechnie on z głodu – jednak to samo może przydarzyć się tobie. Komputer daje obronie ciężarówek wysoki priorytet, ale szybki, mocny atak zniszczy pojazd zanim zdążą przyjść posiłki.

Strażnik (Ranger) – Strażnicy są tani i szybcy, dzięki czemu skuteczni w rozpoznaniu terenu.

APC (APC) – Zadaniem APC jest transport żołnierzy za czołgami. Ich prędkość i manewrowość sprawiają, że mogą minąć wiele jednostek obronnych wroga i wyładować inżynierów, sabotażystów i złodziei. Zapakuj do APC rakieterów i pilnuj swojej ciężarówki. Kiedy wróg zaatakuje, rozładuj APC, by sprawić przeciwnikowi niemiłą niespodziankę.

Lekki Czołg (Light Tank) – Lekki Czołg jest szybkostrzelny. Robi więcej zniszczeń w tym samym czasie co Średni Czołg, ale za to szybciej ulega zniszczeniu.

Średni Czołg (Medium Tank) – Główny czołg Aliantów. Wytrzymuje o dwie rundy dłużej niż Lekki Czołg.

Artyleria (Artillery) – Duży zasięg i moc pocisków pozwalają Artylerii odegrać dużą rolę w niszczeniu obrony bazy wroga, ale jednocześnie słabe opancerzenie i mała prędkość czynią ją łatwym celem.

Ruchomy Generator Sfer (Mobile Gap Generator) – Pokrywa pobliskie jednostki strefą ciemności. Zaskoczenie to ważny element w grze przez sieć.

Ruchomy Zakłócacz Radaru (Mobile Radar Jammer) – Jeśli ustawisz Zakłócacz w odległości co najmniej 15 kwadratów od radaru wroga, przerwiesz jego komunikację i wyłączysz radar (obraz stanie się statyczny). Kolejna cenna pomoc w tworzeniu ataku z zaskoczenia (lub w zakłócaniu komunikacji z sojusznikami).

MCV (MCV) – Sprzęt do budowy Fabryki Głównej.

Marynarka wojenna

Barka (Transport) – Niezła prędkość i pancerz czynią z niej bardzo jednostkę bardzo skuteczną w rozpoznaniu okolicy; może przewozić 5 jednostek dowolnego typu (czyli jeśli np. wsadzisz po 5 żołnierzy do 5 APC, będziesz mógł przewieźć 25 ludzi).

Motorówka (Gunboat) – Jest szybka i ma zasięg strzału na 5 i pół kwadratu. Czasem dwa strzały wystarczą, aby zatopiła okręt podwodny – i tyle samo, aby sama zatonęła. Podczas ataku powinna znajdować się w ciągłym ruchu.

Niszczyciel (Destroyer) – Odpala pociski typu „Stinger" dwa razy szybciej w kierunku powietrznych maszyn wroga niż w kierunku celów wodnych lub lądowych. Z dystansu może bez obawy atakować Kondensator Tesli. Mądrzy dowódcy okrętów podwodnych będą atakować niszczyciele z maksymalnej odległości.

Krążownik (Cruiser) – Każdy strzał z krążownika ma moc trzech pocisków artyleryjskich. Krążowniki potrafią strzelać w wodę, by choć trochę naruszyć okręty podwodne, ale są bezbronne wobec ataków powietrznych.

Lotnictwo

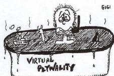
Longbow (Longbow) – Pusty helikopter typu Longbow może załadować amunicję na 100% w 15 sekund. Jeśli za cel wyznaczysz mu helikopter wroga, Longbow będzie go ścigał. Każdy z jego sześciu samonaprowadzających się pocisków to odpowiednik strzału z Mamuciego Czołgu (ten wielgachny), co czyni z Longbowa dobrego niszczyciela jednostek pancernych.

Siły specjalne

Satelita GPS (GPS Satellite) – Ładuje się 8 minut. Zapewnia działanie radaru na całym obszarze działań wojennych.

Sonar (Sonar Pulse) – Ładuje się 10 minut. Pokazuje lokację wszystkich okrętów podwodnych wroga.

Chronotransporter (Chronoshift) – Ładuje się 7 minut. Działanie podobne do Chronosfery.



rys. Gigi

Sowieci

Dodatkowe struktury

Psiarnia (Kennel) – Tutaj tresuje się psy.

Baza Podwodna (Sub Pen) – Stocznia; tu można naprawiać okręty podwodne. Uważaj, by w łapy szpiegów nie trafił sonar.

Baza Powietrzna (Airfield) – Dobrze opancerzona, odwrotnie niż wytwarzane przez nią pojazdy. Maszyny latające ładują jednostkę amunicji w dwie i pół sekundy.

Wieża Ogniowa (Flame Tower) – Miotacz ognia na sterydach. Automatycznie strzela eksplodującymi kulami ognia. Znakomite przeciwko piechocie i budynkom, ale nieskuteczne przeciw ciężkim czołgom i pojazdom. Rakieterzy Aliantów niszczą je z daleka, bo ich pociski mają większy zasięg.

Kondensator Tesli (Tesla Coil) – To najlepsza obrona przed lądowymi i morskimi jednostkami wroga. Jeden ładunek elektryczny rozwala lekki czołg. Kondensator ładuje się osiem sekund.

Wyrzutnia SAM (SAM Site) – To jedyna twoja obrona przeciwlotnicza. Pięć bezpośrednich strzałów niszczy helikopter, a dwa, trzy samolot.

Żelazna Kurtyna – Potrafi zmienić molekularną strukturę obiektu, czyniąc go całkowicie odpornym na zniszczenie. Efekt trwa 45 sekund.

Silos Bomb (Missile Silo) – Odpala pociski atomowe.

Zasieki (Barbed Wire Fence) – Wytrzymuje dwukrotnie dłużej niż worki z piaskiem, choć czołgi i inne gąsienicowe twory mogą zrównać go z ziemią.

Jednostki

Psy (Attack Dog) – Wywąchają każdego szpiega i zagryzą jednostki piechoty. Jeśli potrzebujesz psy natychmiast, nakieruj je na jednostkę obok lokacji docelowej, a przybiegną szybciej.

Grenadierzy (Grenadier) – Wybuchają w chwili śmierci, więc trzymaj zranionych grenadierów z dala od swoich zdrowych jednostek.

Miotacz Ognia (Infantry) – Pokrywa ogniem całkiem spory obszar.

Wyrzutnia Rakiet V2 (V2 Rocket Launcher) – Rakiety mają zasięg 10 kwadratów. Dwie rakiety mogą zniszczyć Zakamuflowany Bunkier. Trzy rakiety rozwalają Wieżyczki i Działa AA. Łatwo też nimi trafić powolne jednostki, takie jak Piechota czy Krążowniki. Wadą Wyrzutni V2 jest słabe opancerzenie.

Ciężki Czołg (Heavy Tank) – W grupach po 5 lub więcej są prawdziwym postrachem. Żeby je zniszczyć, trzeba albo rozproszyć ich ogień, albo zastosować miny.

Mamuci Czołg (Mammoth Tank) – Uzbrojony w dwa działa 120mm; jeśli zostanie uszkodzony, potrafi się zregenerować do 50% punktów wyjściowych. Jego pociski są dobre przeciwko piechocie i samolotom, ale słabe przeciw helikopterom. Mamut jest wolny i ładuje amunicję w 5 sekund. Jeśli chcesz zniszczyć Mamuta, najpierw zniszcz wszystkie słabsze czołgi dookoła niego – stanie się nieruchomą tarczą strzelecką.

Marynarka wojenna

Okręt Podwodny (Submarine) – Najbardziej skuteczny w grupie. Może atakować z odległości najwyżej 9 kwadratów. Zanurzony jest niewidzialny. W trybie „guard" zaatakuje wszystko, co znajdzie się w jego zasięgu.

Lotnictwo

Jakowlew (Yak) – Jaki przeładowują broń 40 sekund. Są dobre do ataków na Piechotę, Lekkie Czołgi i budynki. Strzelają z odległości 1 kwadratu, przyklejając się do celu.

Mikojan–Gurewicz (MiG) – Pusty MiG ładuje broń 8 sekund. Są bardzo szybkie, ale delikatne. Sześć MiG–ów potrafi zniszczyć dowolną strukturę lub jednostkę.

Hind (Hind) – Pusty helikopter typu „Hind" ładuje broń 30 sekund. Ma podobne działka do Jaka i zawisa w powietrzu nad celem.

Chinook (Chinook) – Helikopter transportowy, pojawia się tylko w grach przez sieć. Potrafi przenieść 5 jednostek piechoty.

Siły specjalne

Bomba Atomowa (Nuke) – Ładuje się 13 minut. Głowica jądrowa czyni spustoszenia wśród budynków, ale mniejsze wśród jednostek opancerzonych.

Parabomba (Parabomb) – Ładuje się 14 minut. Jest bardzo niecelna, więc skuteczna tylko przeciw dużym obiektom. Kiedy zrzucasz parabomby, samolot nadlatuje z losowego kierunku, więc w żaden sposób nie można przewidzieć ścieżki zniszczeń. Każda z pięciu bombek ma siłę dwóch pocisków artyleryjskich.

Spadochroniarz (Paratrooper) – Ładuje się 7 minut. Spadochroniarzy można zrzucać gdziekolwiek, nawet w miejscach nieodsłoniętych, dzięki czemu są skuteczni w rozpoznaniu terenu lub do niszczenia Elektrowni i innych istotnych budynków na niestrzeżonym obszarze wroga.

Samolot Szpiegowski (Spy Plane) – Ładuje się 3 minuty. Może przyjąć mnóstwo pocisków z Dział AA, więc bez obawy posyłaj je na miasto. W ten sposób możesz odkryć wszystkie fortyfikacje obronne przeciwnika.



rys. Mac G. Wolf

Uwagi operacyjne

– Każda gra strategiczna ma swój Środek Ciężkości, czyli taki element rozgrywki, którego umiejętne wykorzystanie prowadzi do zwycięstwa. Taką piętą Achillesa z reguły są jakieś budynki lub jednostki, mające dla rozgrywki jakieś żywotne znaczenie. W przypadku RED ALERT jest to ruda, bo bez rudy nie ma pieniędzy, a bez pieniędzy nie ma dalszych konstrukcji i produkcji. Krótko mówiąc, przeciwnik bez rudy jest sparaliżowany. Wystarczy więc wyeliminować Przetwórnię Rudy wroga i zwycięstwo mamy w kieszeni.

– Podstawowa taktyka: komputer zna pojęcia odwrotu i w obliczu przeważających sił będzie walczył do końca. Wykorzystaj to i wciągaj komputer do nierównej walki.

– Zawsze skupiaj ogień na jednym przeciwniku. Strzelaj najpierw do jednostek, które łatwo zwalczyć i które mają najsilniejszą broń. Z każdym rozwalonym przeciwnikiem twoje jednostki będą bezpieczniejsze. Jeśli zaatakują cię trzy ciężkie czołgi i czołg Mamuci, najpierw rozwal te pierwsze. Jeśli skoncentrujesz się na Mamucie, wspomniana trójka zmiecie cię w pył, zanim skończysz go patroszyć. Jeśli zostawisz Mamuta na koniec, twoje straty będą najmniejsze.

– Podczas ataku możesz rozproszyć swoje jednostki klawiszem „x". Ruchomy cel jest zawsze trudniejszy do trafienia.

– Ataki powietrzne są najskuteczniejsze przeciw celom, które nie mogą się przed nimi bronić. Umieść obronę przeciwlotniczą w pewnej odległości z przodu obszaru, który chcesz chronić. Wrogie samoloty strzelają z dystansu, a przecież możesz je zniszczyć, zanim zaczną atak.

– Okręty podwodne spisują się najlepiej w grupach po pięć lub więcej. Statki Aliantów potrafią skupić się tylko na jednym okręcie na raz. Jeśli odpalisz jednocześnie pięć torped, zdążysz zwiać zanim cię mocno uszkodzą. Najlepszą taktyką na podwodniaków jest ustawianie statków blisko siebie; okręty podwodne nie mogą przecież strzelać jeden przez drugi, więc zagęszczenie celów uniemożliwi im skoncentrowanie ognia. Kiedy polujesz na łodzie, odpalaj pociski w przypadkowe obszary wodne – jeśli okręt podwodny oberwie, stanie się widoczny. A najlepiej wysłać szpiega i zdobyć Sonar.

– Jeśli drogę blokuje ci most, po prostu go zniszcz; do odpowiednio wielkiej dziury potrzeba 2 kwadratów.

Porady taktyczne

Kiedy zaczyna brakować rudy, zacznij bezpośrednio zarządzać ciężarówkami. Przyjmując pole walki za szachownicę, pobieraj rudę tylko z pól jednego koloru (np. z czarnych), zostawiając puste dziury. W ten sposób zapewnisz szybką regenerację pola. Każda ciężarówka mieści 28 jednostek rudy. Jednostka złota warta jest 25 kredytów, a klejnoty 50. Najpierw zbieraj klejnoty, ponieważ się nie regenerują. Niezłym pomysłem jest budowa jednej Przetwórni na każde duże złoże rudy.

Główne sposoby odkrywania min:

– przebiec przez pole: nie polecane;

– obserwować miejsca pracy stawiacza min i później ostrzelać je artylerią;

– ostrzeliwać pobliskie terytorium. Najlepszymi odkrywcami min są rakiety V2 w kooperacji z granatami i pociskami artyleryjskimi.

Gdy Stawiacz Min zostawi minę przy złożach rudy, nie możesz jej zniszczyć, nawet jeśli dokładnie wiesz, gdzie się znajduje. Nie dopuść do tego i poluj na Stawiacze.

Cheaty

– Silosy Rudy nie są potrzebne! Kiedy zaczynasz budować strukturę, ruda z Przetwórni zamienia się w gotówkę. Jeśli teraz przerwiesz budowanie, pieniądze zostaną zwrócone jako gotówka, a nie jako ruda.

– Kiedy kończy się produkcja pojazdu w jednej Fabryce Broni, zacznij konstruować drugi taki sam w innej Fabryce. Oba pojazdy wyjadą jednocześnie!

– Jeśli podejrzewasz, że obok ciebie są miny, włącz opcję budowania struktury, ale jej nie stawiaj. Poruszaj białym wskaźnikiem wokół swojej bazy. Jeśli wskaźnik zmieni się na czerwony, a nie widać żadnej przeszkody, to na tym terenie są miny.

– Znajdowanie okrętów podwodnych: wybierz motorówkę albo niszczyciel i poruszaj kursorem ruchu po mapie (radar). Jeśli kursor zmieni się na czerwony (atak) to znaczy, że właśnie wypatrzyłeś okręt podwodny. Inny sposób: wybierz transport i trzymaj wciśnięty CTRL podczas przesuwania kursora ruchu po wodzie. Jeśli nagle zmieni się w „I can't move there" to znaczy, że w tym miejscu jest okręt.

– Całkowita blokada transportu: umieść czołgi wzdłuż linii brzegowej w miejscu, gdzie ma zostać wyładowany transport wroga.

– Uniemożliwienie odbudowy: umieść dowolną jednostkę w miejscu, gdzie kiedyś była Wieżyczka lub budynek – komputer nie będzie mógł ich odbudować.

– Korekcja ognia z krążownika: dalekie strzały z krążownika są niecelne i padają zbyt daleko. Ręcznie wyceluj w kwadrat przed zamierzonym celem, co pozwoli skorygować lot pocisków (zwłaszcza z mniejszych odległości).

– Krążowniki kontra okręty podwodne: krążowniki nie mogą strzelać bezpośrednio w okręty podwodne, ale mogą strzelać w pobliskie wody, co i tak lekko uszkadza wroga. Jeśli krążownik jest daleko (mała celność), to możesz nawet niechcący trafić bezpośrednio w okręt.

– Przymierze z wrogiem: komputer ignoruje ataki graczy, z którymi jest sprzymierzony.

Misje Aliantów

SCG01EA

Wybij atakujących żołnierzy. Kiedy przybędzie Tanya, zlikwiduj jak najwięcej żołnierzy chroniących budynki. Po zabiciu strażników Centrum Technicznego z budynku wyjdzie Einstein. Pokieruj go do helikoptera i odjazd.

SCG02EA

W celu obrony fabryk przerzuć oddziały piechoty na południe, południowy zachód i północny zachód. Z każdym ważniejszym budynkiem dostaniesz posiłki. Ważny jest rodzaj budowanej bazy, ponieważ będziesz jej używał w przyszłych misjach. Zbuduj dwa bunkry przy złożu rudy na północy, a dwa inne na południu i zachodzie swojej bazy.

Zgrupuj swoje pojazdy i pojedź na południe. Atakuj zawsze tylko jedną jednostkę na raz, poczynając od grenadierów. Ciężarówka wroga jest w pd–zach. rogu mapy. Jeśli ją zniszczysz, przeciwnikowi zabraknie pieniędzy na produkcję. Przerzuć jeepy do bazy wroga. Wybij grenadierów, piechotę i psy, a potem wróć na drogę i jedź na północ, wycinając resztki piechoty. Później wróć do bazy i rozwal budynki. Kiedy wyeliminujesz wszystkich wrogów, konwój pojawi się automatycznie.

SCG03EA

Rannego lekarza przerzuć na północ, do obrony użyj Tanyi (uwaga: Baba nie potrafi się samodzielnie bronić), a jeśli zostanie raniona, niech medyk ją wyleczy. Idź na zachód i skręć na południe, rozwalając po drodze wrogie jednostki. Jeśli trafisz artylerię w transport żołnierzy, zabijesz ich hurtem.

Dojdź do bazy wroga. Tanya niech się zajmie żołnierzami, a artyleria wieżyczkami ogniowymi. Omiń bazę idąc na wschód i skręć na północ. Rozwal wszystkie beczki. Sowieci wystrzelą V2, ale prawdopodobnie niecelnie. Przejdź przez pierwszy most (uwaga, za drzewami są żołnierze!), potem strzel w pobliskie beczki, a rozwalisz ukrytego wroga. Jeśli Tanya utknie na wyspie, twoja artyleria może zniszczyć wszystkie pozostałe mosty.

FAQ

SCGO4EA

Ta sama mapa, struktury i jednostki, co w drugiej misji. Dobrze jest mieć radar i fabrykę broni (potrzebujesz co najmniej 12 lekkich czołgów). Dobrze zaminuj przejście na północy. Wróg ma wsparcie powietrzne, ale ty możesz ustawić rakieterów na północny zachód od chronionych obiektów. Wyślij swoją hordę czołgów na górne, zajęte przez Sowietów złoże rudy i zniszcz ciężarówkę. Później odeprzyj atakujące jednostki, zmiażdż piechotę, rozwal przetwórnię i wieżyczki ogniowe. Poślij jeepy, by pomogły dobić żołnierzy.

SCGO5EA

Aby przemycić szpiega obok psów, trzeba cierpliwości; patrole będą zmieniać pozycje tak często, że musisz obserwować je co najmniej przez minutę, zanim wykonasz jakiś ruch. Skieruj szpiega do fabryki broni, a porwiesz samochód, który wypuści cię obok więzienia.

Uwolnij Tanyę; komandoska musi zniszczyć wszystkie SAM–y zanim pojawi się helikopter ratunkowy: zacznij od dwóch najbliższych, potem idź do góry, zabij żołnierzy, zniszcz bazę powietrzną i strzelaj do wszystkich beczek.

Na górze mapy pojawią się posiłki. Twoi inżynierowie powinni przejąć fabrykę, fabrykę broni i koszary. Kiedy odpalisz już przetwórnię, zrób trochę czołgów. Poczekaj do momentu, kiedy będziesz miał ich dość dużo (ale nie za długo). Skonstruuj V2, by pozbyć się obrony bazy wroga z bezpiecznej odległości, potem wpuść czołgi: musisz wybić wszystkich co do nogi.

SCGO6EA

Rozłóż MCV tam, gdzie wylądował. Zbuduj elektrownię i koszary, a potem przetwórnię. Wróg wyśle oddziały i czołgi z południa. Twoją jedyną bronią przeciwpancerną będą rakieterzy. Zbuduj bunkier jako lep na ogień wroga, sam w tym czasie wykończ przeciwnika swoimi żołnierzami. Rakieterzy zaopiekują się atakami z powietrza.

Zrób trochę średnich czołgów i zaatakuj bazę na południu. Przejmij koszary inżynierami i poślij szpiega do radaru. Zbuduj fabrykę główną wodną tuż obok koszar. Zablokuj linię wybrzeża czołgami. Wyślij jednego szpiega do bazy podwodnej, a drugiego do centrum technicznego (najłatwiej wylądować nimi na kawałku lądu obok Tesli).

Następny etap misji to totalna destrukcja. Puść 30 średnich czołgów z północy na południe, niszcząc wszystko po drodze. Komputer będzie sprzedawał struktury w ostatnim momencie, a z południa będzie posyłał czołgi i V2.

SCGO7EA

Najpierw walka: rozjedź żołnierzy jeepami i czołgami. Rozłóż MCV. Pojedź jeepem na południe i wschód, by odkryć złoża rudy. Zbuduj bunkier obok bazy i drugą przetwórnię. Skonstruuj trochę średnich czołgów. Wytrenuj rakieterów, ustaw działo przeciwlotnicze na północy. Postaw rakieterów wzdłuż drogi, po której poruszają się ciężarówki, by niszczyli atakujące MiGi.

Pierwszy cel to przejęcie radaru na południu – wystarczy trochę czołgów i inżynier. Potem możesz radar sprzedać. Klucz do wykonania drugiej części misji to zagłodzenie przeciwnika: zniszcz jego ciężarówki. Jedyny sposób to użycie stawiaczy min. Potem możesz zbudować dowolnie wielką armię i zniszczyć wszystkie bazy podwodne.

SCGO8EA

Przesuń dwa niszczyciele w pobliże swoich elektrowni. Wytrenuj rakieterów. Doprowadź MCV do bazy. Skoncentruj ogień na wrogich czołgach. Odnów zniszczoną nowoczesną elektrownię. Postaw w rogu działo p–lot. Rozrzuć mnóstwo min przy północnym wejściu i w najdalej wysuniętym przejściu wschodnim. Zbuduj zakamuflowany bunkier obok jednej z północnych wieżyczek. Wyprodukuj kilkanaście lekkich czołgów i zablokuj nimi wybrzeże. Pamiętaj o uzupełnianiu min stawiaczami!

FAQ

SCG09EA

Zbuduj bazę obok złoża rudy na wschodzie. Wytrenuj 15 rakieterów i ustaw ich w grupach po pięć na północnym brzegu. Zbuduj lekkie czołgi i zablokuj nimi plażę.

Zapakuj szpiega i APC do transportu, który przerzuć w prawy górny róg ekranu. Wyląduj szpiegiem na plaży i przesuń go wzdłuż mostu do bazy wroga. Skieruj go do wrogiego HQ i wypuść Kosygina. Pojawią się psy. Trzymaj Kosygina na północ od HQ i czekaj, aż psy się uspokoją. Wypuść APC i przejedź nim po psie siedzącym od góry Tesli. Teraz Kosygin może bezpiecznie przejść obok budynków, przez most – do transportu. Misja kończy się, gdy doprowadzisz go do bazy.

SCG10EA

Rozłóż MCV na strzeżonym obszarze na wschodzie. Zbadaj teren lekkimi czołgami, ale uciekaj przed przeważającymi siłami wroga (pancerz wroga jest zbyt silny, byś wdawał się w bitwy czołgów). Zbuduj centrum techniczne. Obserwuj wrogie ciężarówki i zaminuj jak najwięcej złóż. Jeśli ciężarówki zbierają rudę ze złóż położonych poza liniami frontu, zbuduj 5 helikopterów i je zniszcz (2 ataki na ciężarówkę).

Bez swoich ciężarówek wróg zostawi cię w spokoju. Skoncentruj się na zbieraniu rudy i produkcji olbrzymiej liczby średnich czołgów. Niszcz wszystko, co lata w powietrzu. Naprzykrzającą się piechotę wroga zniszcz kilkoma bunkrami. Wytrenuj paru rakieterów i postaw dwa działa p–lot w północnej części bazy. Zanim zaatakujesz czołgi, skup ogień na pobliskim kondensatorze Tesli. Kiedy zniszczysz większą część bazy, Stalin wypuści rakiety. Pospiesz grupą inżynierów w APC do centrum, aby je przejąć.

SCG10EB

Jesteś głęboko w centrum, masz bardzo mało zasobów, a zegar tyka. Przesuń jednostki na południe, aż do spotkania z Mamutami. Poślij szpiega na południe w kierunku „wyjścia", a pojawi się Tanya, która zbada wszystkie przejścia. Poślij Tanyę wraz z inżynierem na północ i wschód. Zabij żołnierzy i wyłącz pierwsze centrum kontrolne. Idź na zachód i zrób to samo z drugim centrum, potem skieruj się na północ, aż do wieżyczki ogniowej. Ulecz Tanyę całkowicie i rozwal wieżyczkę. Ulecz ją znowu. Na północy jest trzecie centrum, wyłącz je inżynierem i skieruj się na wschód i północ. Zaopiekuj się finałowym centrum.

SCG11EA

Na początku masz dwa MCV. Rozłóż oba. Rozbuduj bazę i szybko postaw dwie przetwórnie. Zbadaj okolicę lekkim czołgiem. Na wschodzie i północy są patrole złożone z Mamutów. Zobacz, gdzie odpoczywają i zaminuj ich teren. Zbuduj centrum techniczne i sprawdź, gdzie jest wroga ciężarówka. Skonstruuj 6 helikopterów, aby ją zniszczyć. Używaj rakieterów jako obrony przeciwlotniczej.

Najedź bazę grupą średnich czołgów. Nie niszcz bazy podwodnej; niech przeszuka ją szpieg. Przejmij fabrykę główną i fabrykę broni. Po drugiej stronie rzeki zacznie się budowa drugiej wrogiej bazy. Zniszcz ciężarówki helikopterami.

Zrób trochę V2, żeby zniszczyć Teslę na wyspie. Rozbij mur od strony wybrzeża i poślij przez dziurę swoje czołgi, aby zniszczyć elektrownie. Zbuduj fabrykę główną wodną i transport. Jeśli okręty podwodne zaczną atak, zniszcz je V2 i helikopterami. Rakiety mogą też posłużyć do zniszczenia Tesli na wyspie i niektórych SAM–ów.

Odpal sonar i zniszcz za pomocą V2 trochę okrętów podwodnych. Resztę zniszcz odkrywając ich pozycje transportem i strzelając z helikopterów. Po tej akcji dostaniesz posiłki.

SCG12EA

Rozłóż MCV. Postaw zakamuflowany bunkier na północno–wschodnim skrawku bazy. Jeżeli zbadaj wschodnie tereny. Kiedy zobaczysz Mamuta, zawróć. Pojedź trochę na północ, zabijając po drodze psy. Zawracaj na pierwszy widok pancerza.

FAQ

Twoją bazę zaatakują Mamuty wraz z pewnym cywilem. Zabij go, zanim wypuści świetlną flarę. Mamut zmieni się w niezniszczalny i spróbuje zniszczyć twoje ciężarówki – krąż nimi w koło przez 45 sekund, a potem załatw Mamuta swoimi lekkimi i średnimi czołgami.

Rozszerz bazę i postaw w rogach bunkry. Wyślij szpiega na północ i miń rzekę wschodnim przejściem, aż do wrogiej bazy. Idź wybrzeżem i spenetruj bazę podwodną.

Kiedy uruchomi się satelita GPS, zobaczysz dwie bazy: jedną po lewej, drugą po prawej. Ta ostatnia ma ciężarówkę eksplorującą złoże na północy. Poślij na nią sześć Longbowów.

Zaminuj drogę do wioski. Wróg prawie zawsze używa dróg, tym lepiej dla ciebie. Teraz baza po lewej zacznie przeróbkę rudy. By uniknąć ataków SAM–ów, poślij helikoptery do miejsca obok zachodniego krańca mapy. Bez ciężarówek komputer przestanie budować. Teraz możesz zakończyć misję, rozwalając cele za pomocą helikopterów, czołgów i APC pełnych inżynierów.

SCG13EA

Jednostki na górze to grupa A, na dole to grupa B. Przesuń inżynierów z grupy A do panelu kontrolnego, by zniszczyć wieżyczkę ogniową. Przesuń grupę B na wschód i wszystkich tam wybij. Przesuń grupę B dalej na wschód i użyj panelu kontrolnego do zniszczenia północnej wieżyczki. Przesuń grupę A na wschód, przez czołgi. Pamiętaj o zgrupowaniu swoich żołnierzy w oddziały po pięciu oraz o postaniu za nimi lekarza i leczeniu w czasie walki. Poczekaj na ofensywę wroga – piechota nie może atakować, kiedy się rusza. Idź przez północne przejście, jest tam pierwszy generator. Wróć, a potem na wschód i kolejny panel do kolejnej wieżyczki.

Cofnij się nieco grupą B i udaj się na południe. Jest tam grenadier, z którym poradzi sobie piechota. Kiedy inżynier zajmie się generatorem, przyjdą posiłki. Przesuń grupę B na wschód, aż po kolejny generator. Potem dalej na wschód, aż dojdziesz do wielkiego pomieszczenia z wieżyczkami ogniowymi i paroma panelami. Centralny panel odłącza północno–zachodnią wieżyczkę, a północno–zachodni środkową. Przy dobrym wyczuciu czasu do odłączenia obydwu wystarczy jeden inżynier. Połącz grupę A z B. Nowa grupa to 5 żołnierzy piechoty, 2 lekarzy i inżynier. Skieruj team na wschód do kolejnego generatora, a potem na południe i zachód – znajdziesz się z powrotem w centrum. Załatw wrogą piechotę i ruszaj na południe. Na zachodniej ścianie jest mały komputer. Dzięki niemu inżynier przejmie kontrolę nad wieżyczkami. Rozwal miotacz ognia i psa przez podpalenie beczek na zachód od pokoju z V2. Dwa panele na ścianie wyłączają wieżyczki, a w jednym z pokojów na zachodzie jest kolejny generator.

Są jeszcze dwa generatory, które także musisz wyłączyć. Jeśli zostało trochę wieżyczek, nie martw się – inżynierowie przed śmiercią zawsze zdążą się nimi zaopiekować. Wejdź w przejście w prawej dolnej części i wprowadź do środka wszystkie swoje jednostki. Stanie się coś dziwnego: zły facet zignoruje wszystkich i ucieknie! Przesuń inżynierów na wschód i przeprogramuj ostatni generator.

SCG14EA

Przerzuć Tanyę i złodziei w dół, by ochronić ich od eksplozji beczek, a potem w górę, by uchronić ich od kolejnej. Idź na zachód, po drodze zabijając żołnierzy piechoty. Skręć na północ przy wybrzeżu i dojdź do bazy. Zniszcz małe elektrownie. Rozwal dostarczyciela pistoletem Tanyi. Jeśli uciekną, wróć na południe i odetnij mu przejście przez rzekę. Strzelaj i strzelaj, a wybuchnie i zostawi kupę forsy. Nie podnoś jej jeszcze. Wróć i zniszcz duże elektrownie. Wpuść złodziei do silosów i ukradnij forsę. Przybędą posiłki. Roztłóż MCV w miejscu, skąd wystrzelono flarę. Jak w poprzednich misjach, Sowieci wyślą przeciw tobie niezniszczalne Mamuty. Poruszają się po przewidywalnych ścieżkach, więc zaminowanie ich drogi nie będzie problemem. Rakieterzy będą chronić przed lotnictwem, pomóż im kilkoma działami dookoła Elektrowni.

Odszukaj wrogą ciężarówkę, kiedy tylko odpalisz satelitę GPS. Skonstruuj 6 helikopterów, aby ją zniszczyć. Bez niej przeciwnik przestanie atakować. Kiedy zniszczysz ciężarówkę z południowej bazy, wschodnia zacznie wysyłać swoje własne. Jednak złoża nie mają SAM–ów, więc rozwałka nie powinna być problemem.

FAQ

Zbuduj fabrykę główną wodną i wyprodukuj krążownik. By poszerzyć bazę, zbuduj ciągnący się do wybrzeża łańcuch koszar. Postaw trochę obrony przeciwlotniczej. Chronosfera może przesyłać jednostki przez określony okres. Chronotransportuj krążownik do jeziora przy południowej bazie i zrównaj budynki z ziemią. Powtarzaj tak długo, aż się poddadzą i sprzedadzą budynki. Potem chronotransportuj krążownik w lewy dolny róg (małe jeziorko) i zniszcz wszystkie struktury na północy.

Poślij helikoptery, by zniszczyły SAM–y. Stracisz trochę maszyn, ale od czego jest forsa. Kiedy pozbędziesz się SAM–ów, możesz zniszczyć elektrownie, co odłączy Teslę. Wyślij czołgi, by dokończyć masakry i zapobiec czerwonej dominacji.

Misje Sowietów

SCU01EA

Alianci pochowali beczki z benzyną obok swoich budynków i jednostek. Strzelaj w nie z samolotów. Pojawi się kilku przyjaznych żołnierzy. Pod kościołem na zachodzie jest skrzynka z lekami. Przerzuć ludzi na północ i rozwal kolejne beczki. Postaw kilku żołnierzy obok mostu. Zniszcz beczki obok bunkrów. I kolejne. Jeśli misja się wciąż nie kończy, to sprawdź, czy rozwaliłeśwszystkich cywilów i ich budynki.

SCU02EA

Rozwal beczki przy moście. Zbuduj przetwórnię, bazę powietrzną, elektrownię i koszary. Poślij kogoś na północ, by zbadał teren. Zastrzel rakietera. Zbierz całą swą piechotę i zorganizuj ją w dwie równe grupy. Udaj się na południe, przejdź rzekę i podążaj ku złożom rudy na zachód. Trzymaj grupy w odległości kwadratu od siebie. Jeśli pojawi się jeep i piechota, najpierw zajmij się żołnierzami, a potem pojazdem. Gdy zobaczysz wrogą ciężarówkę, zniszcz ją; wróg stanie się o wiele mniej agresywny. Zniszcz wieżyczki. Jakiem zrównaj z ziemią elektrownię i fabrykę główną.

SCU03EA

Zabij pierwszego strażnika, a dostaniesz piechotę i grenadierów. Poślij tych ostatnich na południe, by wysadzili beczki (co z kolei zniszczy bunkier). Na południu zlikwiduj obcą piechotę. Skieruj wszystkie jednostki na zachód, aż do wioski, wycofaj psy i zorganizuj zasadzkę: ustaw oddziały w klucz. Poślij psy do wioski i natychmiast je wycofaj: wróg pójdzie za nimi i wpadnie w pułapkę. Na północ ucieknie szpieg. Rusz się nieco na wschód, a potem na północ przez dolinę – tam dorwiesz śmiecia. Niech grenadier rozwali beczki. Skieruj się na północ i zarzuć wroga granatami. Przesuń wszystkich na zachód i rozwal kolejne beczki. Znowu na zachód i zabij szpiega.

SCU04EA

Trochę inny sposób ukończenia niż zwykle. Idź na zachód, aż dojdziesz do wioski. Rozłóż MCV wzdłuż drogi wiodącej do dolnego rogu mapy. Zbuduj bazę: najpierw elektrownię, a potem koszary i przetwórnię. Jesteś otoczony przez zasoby i jest mało miejsca na rozbudowę. Ale to się zmieni.

Psy to dobrzy strażnicy, jednak giną w ogniu walki, więc zmiksuj je z piechotą. Zbuduj bazę powietrzną i poślij samolot szpiegowski w górę ekranu. Znaleziony tam radar rozwal spadochroniarzami.

Główną siłą Sowietów jest pancerz, więc zbuduj jak najwięcej ciężkich czołgów. Poślij oddziała na północ od generatora stref i zniszcz ciężarówkę oraz przetwórnię. Nie zbliżaj się do wieżyczek, ale zniszcz wszystkie atakujące czołgi i jeepy. Zniszcz fabrykę broni. Zrób trochę więcej armii i zakończ sprawę.

SCU05EA

Zbuduj bazę na południu drogi i jak najszybciej postaw radar. Pospiesz na północ swoją piechotą i rozwal kilku złych facetów. Wyprodukuj kilka czołgów i skieruje je na północne złoża, gdzie zniszczysz wrogą ciężarówkę. Wróć do bazy i obroń ją przed desperatami.

Zbuduj trzy V2 i zniszcz nimi wrogie wieżyczki. Trzymaj w pobliżu czołgi i piechotę. Przechwyć aliancką fabrykę główną, ale nie tykaj przetwórni ani beczek. Skonstruuj sześć baz powietrznych i Jaków. Wykorzystaj samolot szpiegowski. Kiedy znajdziesz przetwórnię na środku wyspy, rozwal ją Jakami. Niszcz jednostki z wyspy kolejnymi atakami z powietrza lub zasyp je ogniem z motorówek (zbuduj fabrykę główną wodną). Jeśli zrobisz to ostatnie, będziesz musiał walczyć z niszczycielem i okrętami podwodnymi. Misja kończy się, gdy zginie ostatni żołnierz na wyspie.

SCU06EA

Uciekaj na zachód i ustaw bazę z brzegu mapy. Piechotą i sześcioma ciężkimi czołgami odbij kilkanaście fal wrogiej piechoty i lekkich czołgów. Poślij APC w kierunku bazy na północ. Spróbuj znaleźć przetwórnię. Zbuduj trzy bazy powietrzne i zrób dwa wypady, by zniszczyć przetwórnię. Wyprodukuj trzy V2 i rozbij nimi wrogie fortyfikacje, niech czołgi i piechota dokończą dzieła. Przejmij fabrykę broni i zbuduj kolejną halę napraw. Zanim wyruszysz na wschód, zreperuj czołgi.

Kiedy dotrzesz do głównej wyspy, zaatakują krążowniki. Skoncentruj się na zniszczeniu czołgów z wyspy i przerzuć konwój oczyszczoną ścieżką. Misja kończy się, gdy dotrzesz do wyspy.

SCU07EA

Biegiem! Wszyscy ludzie przez wschodnie przejście! Kiedy dojdziesz do końca, podpal beczki. Przejdź przez strzeżony pokój kontrolny na zachodzie i skręć na południe. Jest tam bunkier i trochę psów. Ale od czego są pobliskie beczki...

Rozdziel psy na cztery równe grupy i niech zagryzą strażników. Wejdź na płytki panelu, by zniszczyć wieżyczki. Idź na zachód, ale zatrzymaj się przed beczkami. Dwójka żołnierzy przeciwnika strzeli w nie, ale to im nie pomoże. Wypuść na nich psy. Zasuwaj dalej korytarzem, strzelając po drodze do beczek. Wróć. Goń za wrogim żołnierzem i zabij go. Udaj się w stronę inżynierów i zabij ich strażnika. Wyślij jednego inżyniera do każdego terminala. Kilka wieżyczek ogniowych wyskoczy z ziemi i usmaży ich, ale do skończenia misji wystarczy, że doprowadzisz ostatniego inżyniera do serca terminala.

SCU08EA

To trudna misja. Szybko zbuduj koszary i odeprzyj atak. Zbuduj przetwórnię, potem fabrykę broni i wyprodukuj 5 lub 6 ciężkich czołgów. Dostaniesz kilka dostaw piechoty. Ustaw kolesiów z miotaczami ognia z przodu i uważaj na tabliczkę z napisem „This side towards enemy". Zwiedź wybrzeże barką.

Wkrótce problemem stanie się ruda. Najpierw zabij wysyłających flary cywilów. Przesuń czołgi na północne złoża. Zniszcz stawiacze min, zanim zdążą sobie popracować. Wróć szybko do bazy i obroń ją przed jeepami. Przejmij wrogą elektrownię i zbuduj obok koszary oraz przetwórnię. Wyprodukuj ciężkie czołgi i poślij je za ciężarówkami wroga; musisz je zniszczyć!

Stosuj taktykę „strzel–i–uciekaj", by pozbyć się większości pojazdów wroga. Kiedy przyjdzie czas na ostateczny atak, użyj V2 do rozwalenia wieżyczek i bunkrów. Misja się skończy, kiedy zniszczysz wszystko.

SCU09EA

Zniszcz wszystkie wrogie jednostki w bazie i szybko wszystko zreperuj. Poślij ciężarówkę na południe. Zbuduj nowoczesną elektrownię, a potem fabrykę broni. Wypuść dwa ciężkie czołgi oraz inżyniera. Musisz szybko przejąć wrogą bazę, budującą się w zachodniej części mapy. Zacznij od fabryki głównej, a potem zniszcz inne budynki.

FAQ

Wróg będzie próbował wylądować na plaży obok twojej pierwotnej bazy. Wyśle helikoptery, by zniszczyć Teslę. Postaw obok kondensatora działa p–lot, a czołgami zablokuj plażę. Później uważaj na APC z inżynierami – wróg będzie chciał zbadać twoją wschodnią bazę. Zbuduj koszary i wytrenuj rakieterów jako obronę przeciwlotniczą.

Z trzema przetwórniami będziesz miał dość kasy, by zbudować kolejną fabrykę broni i tuzin ciężkich czołgów. Spuść spadochroniarzy na zachodzie, na czarną plamę wzdłuż linii, na której leży przejęta fabryka główna. Idź na północ i odkryj most. Ze swojej zachodniej bazy rusz jednostki na północ i zniszcz ochronę. Zaparkuj dwa swoje Mamuty u wjazdu na most.

Jedź ciężkimi czołgami na wschód, aż do grupy drzew, gdzie jest wąski kanion. Jest zaminowany, więc przesuwaj czołgi po jednym kwadracie, strzelając w najbliższy. Czołgi zostaną zaatakowane przez krążownik, który przypuszczalnie spudłuje i zniszczy swoje własne struktury. Rozwal wrogie czołgi i artylerię.

Trzeba wyposłać ciężarówkę. Przejdź przez bazę przeciwnika, bez zatrzymywania się na wieżyczkach. Ciężarówka spanikuje i wyjedzie – goń ją ciężkimi czołgami. W końcu dojedzie do mostu, a tam czekają dwa Mamuty... Misja skończy się 5 sekund później.

SCU10EA

Zniszcz wrogie czołgi skoncentrowanym ogniem ze swoich czołgów. Pojazdy z konwoju zawsze jadą za najbliższą jednostką. Zostaw jeden czołg z tyłu, a wraz z nim cały konwój.

Wybij piechotę Jakami, a rakieterów czołgami (podobnie inne pojazdy i działa p–lot). Wieżyczki zniszcz MiGami, a statki kombinacją MiGów i czołgów. Niszcz wszystkie beczki. Wykorzystaj samolot szpiegowski do zbadania terenu. Jeśli stracisz Jaka, zastępuj go MiGiem: najlepiej mieć w tej misji dwa Jaki i trzy MiGi.

Zestrzel beczki obok radaru, by zniszczyć działo p–lot, potem zniszcz wieżyczkę z powietrza. Idź na zachód przez las, po drodze masakrując piechotę. Zniszcz działo p–lot na podwyższeniu i idź na południe, gdzie rozwalisz beczki. Nie zatrzymuj się, by zaatakować wieżyczkę. Kiedy dojdziesz do dużej polany na południu, zniszcz dolne działo, a potem beczki, by pozbyć się centralnego działa.

Pojawią się posiłki – trzech inżynierów. Skieruj ich do wrogiej bazy i przejmij halę napraw oraz fabrykę główną. Zniszcz statek na południu i północy. Teraz bez obaw możesz naprawiać swoje maszyny latające.

Idź ciągle na zachód. Rozwal beczki na południowej polance. Jakiem zniszcz beczki na północnym wzniesieniu. Dalej na zachód. Zniszcz czołg i rozjedź piechotę. Zrób dziurę w murze i wykorzystaj czołg pilnujący konwoju: jedź nim na zachód. Misja skończy się, gdy konwój dojedzie do lewego krańca mapy.

SCU11EA

Bazę zbuduj nieco na północny zachód od miejsca rozpoczęcia misji. Postaw przetwórnię i fabrykę broni. Do ich ochrony potrzeba trochę ciężkich czołgów. Przesuń okręty podwodne na wschód, by zajęły się krążownikiem. Użyj resztek transportu, by odkryć mapę wyspy.

Kiedy będziesz już miał 4 ciężkie czołgi, poślij jeden z nich za wschód, by przejechał przez mosty. Musisz szybko zniszczyć stawiacza min na złożu, na północ od mostu. Kilka czołgów wroga zrobi inwazję na plażę, więc postaw tam trzy ciężkie czołgi.

By bezpiecznie przejść przez mosty, zanim wróg je wysadzi, musisz zniszczyć krążownik na wschodzie. Trzy MiGi powinny wystarczyć.

Zbuduj dwie bazy podwodne: jedną przy północnym wybrzeżu, a drugą przy południowym. Stwórz grupę 5 lub 6 okrętów na północy i wystaw nowy okręt za każdy stracony na południu. Zniszcz wszystkich Aliantów w zatoce.

Na wyspie na północnym zachodzie jest skrzynka z 2000 kredytów.

Helikopterami wraz z MiGami zniszcz obronę plaż. Główne przejście jest ostro zaminowane, więc zniszcz miny atakami z helikopterów. Zacznij atak od destrukcji dział p–lot, od zachodu (najlepiej trzema MiGami). Później rozwal Hindami piechotę i elektrownie. Zniszcz z powietrza wszyst-

ko co tylko możesz i wypuść trochę ciężkich czołgów. Most może zostać wysadzony. Przeprowadź swoje jednostki przez wąskie przejście na wschodzie (zachodnie jest zaminowane). Zniszcz absolutnie wszystko, włącznie z kilkoma dobrze zamaskowanymi bunkrami.

SCU12EA

Chroń V2 za wszelką cenę. Zniszcz pojazdy wroga, a potem użyj V2 do pozbycia się wieżyczek. Rozłóż bazę. Zbuduj fabrykę broni, koszary i halę napraw. Resztkami grenadierów zbadaj teren. Zbuduj kilka ciężkich czołgów. Uważaj na helikoptery lądujące w północnej części bazy; w tym samym czasie zaatakują czołgi i mogą się zakraść złodzieje. Kasuj wszystkich Mamutem. Przesuń czołgi na złoże, na wschód od bazy. Kiedy transport wypluje stawiacza min, zniszcz go. Przy okazji: na południu i zachodzie od obramowania złoża jest trochę min...

Zniszcz wszystkie czołgi i ludzi z tej strony wyspy. Zaatakuje cię pięć czołgów z bazy wroga, wykorzystując cień ruchomego generatora stref. Więcej zobaczysz podczas samej walki. Pamiętaj o skupianiu ognia na jednym przeciwniku.

Przejmij centrum techniczne na południowym zachodzie. Dostaniesz GPS. Przejmij bazę, wykorzystując zmasowany atak V2 i czołgów. Weź fabrykę broni i fabrykę główną (ale tylko wtedy, gdy zatopisz krążowniki Hindami i uciszysz działa zrzucając spadochroniarzy nad elektrownią).

Oczyść jezioro z jednostek wodnych. Wsadź do transportu 5 Mamutów, 5 ciężkich czołgów, 3 V2, i 2 APC pełne inżynierów. Rozładuj transport na południowym brzegu i atakuj. Aby ukończyć misję, musisz przejąć trzy centra techniczne.

SCU13EA

Zniszcz wrogie czołgi, rozładuj MCV. Zbuduj przetwórnię, koszary, fabrykę broni i halę napraw. Do obrony bazy wytrenuj kilku grenadierów. Zbuduj 3 ciężkie czołgi i przerzuć je na południe. Zniszcz wrogie czołgi i artylerię, i jedź dalej, aż do samego końca. Zawróć. Zbuduj kolejną przetwórnię.

Zbuduj bazę podwodną i dość okrętów, by zniszczyć statki Aliantów w najdalszej zatoce na południe. Poślij tam transport pełen czołgów i zniszcz radar oraz wszystkie elektrownie.

Zaatakuj obóz wroga – twoim celem jest centralny radar. Pomóż sobie spadochroniarzami. Skręć czołgami na północ i rozwal kolejny radar.

Wyprodukuj kolejną kolumnę pojazdów. Kiedy przeciwnikowi skończy się ruda, wyślę ciężarówki na północ. Rozwal je czołgami, a potem zniszcz fabrykę broni.

Poślij 10 czołgów na północ, potem na zachód. Przejedź most i nie zatrzymuj się, aż dojedziesz do obozu wroga za złożami rudy. Pozbądź się kolejnego radaru.

Na południe od tych pagórków jest chronosfera. Nie posyłaj tam samolotu szpiegowskiego, ale dużą grupę czołgów. Zrób ścieżkę dla inżynierów i przejmij chronosferę. Jeśli usłyszysz, jak EVA mówi „Objective reached", a mimo to misja w sekundę później skończy się niepowodzeniem, to znaczy, że najprawdopodobniej napotkałeś błąd w programie. Jeśli tak się stanie, zamiast chronosfery przejmij koszary na północnym zachodzie od obiektu. Zbuduj dużą grupę rakieterów i zniszcz nimi atakujące chronosferę helikoptery. Jeśli wybijesz wszystkich Aliantów, misja zakończy się sukcesem.

SCU14EA

W okolicy jest kilka min, więc przesuwaj oddziały tylko w górę i w dół. Koncentruj ogień na lekkich czołgach, artylerii, a potem średnich czołgach. Rozłóż MCV. Zgrupuj swoje Mamuty, aby uczynić z nich skuteczną obronę przeciwlotniczą. Inne jednostki niszcz ciężkimi czołgami. Nie wchodź na miny. Uważaj na ataki z południa i zachodu. Zniszcz rakietami V2 wieżyczki broniące mostu na północ od twojej bazy.

Zbuduj szybko fabrykę broni i halę napraw. Zrób trochę czołgów. Ustaw 2–3 SAM–y dookoła bazy. Blokuj transporty Aliantów ciężkimi czołgami na wybrzeżu. Zbadaj resztę okolicy jednym czołgiem.

Wybuduj bazę podwodną i zrób 6 łodzi oraz transport. Zbadaj wschodnie brzegi wyspy. Kilka krążowników zaatakuje twoją bazę, więc zatop krążownik okrętami albo V2. Płyń okrętami na pół-

noc i zniszcz inne jednostki pływające, fabrykę główną wodną i dużą część mostu. Zbuduj bazę powietrzną w północno-wschodnim rogu.

Kiedy na twoją wyspę zaczną wjeżdżać obce ciężarówki, zniszcz je za wszelką cenę. Puść dużą grupę ciężkich czołgów przez most na północ od bazy. Skup ogień na wieżyczkach i zgładź rakieterów. Wysadź w powietrze elektrownie. Rzuć czołgi na zachodnią stronę wyspy, zniszcz elektrownie, ale zostaw działa p–lot i fabrykę główną.

Czas na atak. Wrogie helikoptery przeszkadzają, a bazie brakuje dział p–lot od zachodu. Wpuść tamtędy ciężkie czołgi, zrób je niezniszczalne (żelazną kurtyną), przejedź po rakieterach i piechocie. Jeśli masz szczęście, pomogą ci niecelne strzały krążowników. Żeby je pokonać, musisz zniszczyć eskortę niszczycieli z lądu. (czołgami), a potem zaatakować MiGami lub Hindami.

Wsadź do transportu 10 ciężkich czołgów i 5 V2. Poślij je na północ wschodnim kanałem i wyląduj na plaży. Przesuń V2 do końca na północ i zniszcz elektrownie. Kieruj się na zachód, niszcząc absolutnie wszystko, doszczętnie i raz na zawsze.



rys. Tomasz Damięcki

SETTLERS 2

VENI-VIDI-VICI

Druga część gry SETTLERS z 1994 roku. Gra ekonomiczna z uproszczonymi elementami militarnymi. Gracz zarządza grupą osadników, wznosi budowle, wytycza drogi. Podstawą rozgrywki jest ekspansja terytorialna i pokonanie innych grup osadników, kierowanych przez graczy lub komputer. Osią gry jest podejmowanie decyzji w sprawie kierunków rozwoju, kolejności wznoszenia budynków. Oprócz umiejętności ekonomicznych wymagana jest także umiejętność planowania przestrzennego przy prowadzeniu dróg i wybieraniu miejsc pod budowę. Gra umożliwia rozegranie pojedynczego scenariusza, kampanii złożonej z ich ciągu lub scenariusza losowego, w którym gracz może określić warunki początkowe (rozmiar planszy, liczbę graczy i ich zasoby). Gra posiada niezwykle dopracowaną grafikę SVGA, w rozdzielczości do wyboru: od 640 x 480 aż do 1024 x 768.

Podobne gry: SETTLERS, poza tym brak bliskich odpowiedników.

Wydawca: BLUE BYTE
Dystrybucja w Polsce: CD Projekt

Wymagania sprzętowe:
PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX2/66; 8 MB RAM
SVGA; SB 16; SB AWE
Opis: SECRET SERVICE 37



KLAWISZOLOGIA

P – Pauza
H – Skok do pałacu
B – Wraca do pozycji startowej
N – Otwiera okno wiadomości
L – Pokazuje mapę
M – Główne menu
SPACE – Włącza i wyłącza pomoc; oznaczenie miejsc nadających się do zabudowy
C – Informacje o budynkach
S – Status budynków
Z – Powiększenie aktywnego okna
V – Przyspiesza grę
I – Okno informacyjne
ALT-W, ESC – Zamyka aktywne okno
ALT-Q – Wyjście z gry
F1 – Load game (ładowanie zapisanej gry)
F2 – Save game (zapis stanu gry)
F8 – Opis klawiatury
F9 – Opis zmian i nowości w grze
F10 – Dźwięk z CD
F11 – Dźwięk MIDI
F12 – Okno opcji
klawisze kursora – przesuwanie mapy

W oknie wiadomości:
DELETE – kasuje wiadomość
G – Skok do miejsca, którego dotyczy wiadomość
+/- – Następna/poprzednia wiadomość

Budynki

Jeśli chcesz zobaczyć wszystkie miejsca, w których można postawić budynki, naciśnij SPACE. Na mapie ukażą się żółte symbole, mówiące co i jak dużego wolno w danym miejscu zbudować. Budynki dzielą się na trzy kategorie: małe, średnie lub duże. W górach można tworzyć kopalnie. Nigdy nie marnuj miejsca, stawiając mały budynek w punkcie, gdzie możesz wznieść duży. Przestrzeń, jaką masz do dyspozycji, jest jednym z ważniejszych czynników w tej grze. Trzeba ją mądrze wykorzystać.

Drogi

Wystarczy kliknąć najpierw na fladze, gdzie droga ma się zaczynać, a następnie na fladze, gdzie ma się kończyć. Wszystkie twoje budynki muszą być połączone drogami, w przeciwnym razie nie będą funkcjonować. Wszystkie budynki muszą ponadto mieć połączenie z pałacem (to budynek, z którym zaczynasz grę), choć nie musi być to droga bezpośrednia. Transport towarów odbywa się wyłącznie po drogach (także wodnych – łodziami), więc aby go usprawnić, powinieneś posiadać dość gęstą sieć. Unikaj długich odcinków. Ludzie przemieszczają się jedynie po drogach lądowych lub statkami.

Flagi

Są używane przy wyznaczaniu dróg. Poza tym do każdej postawionej flagi można przywołać geologa (GEOLOGIST) lub zwiadowcę (SCOUT), który zbada przyległy teren.

Pozyskiwanie drewna

Na samym początku gry postaw blisko lasu domek drwala (WOODCUTTER). Niedaleko zbuduj tartak (SAWMILL) do przerobu pni na deski. Podstawową grupą budynków, zapewniającą stałą dostawę drewna, jest kombinacja dwóch budynków drwali i jednego domu leśniczego (FORESTER), który sadzi nowe drzewa. Na trzy takie grupy (czyli na 6 drwali) konieczny jest jeden tartak. Sprawdzaj zawsze zapasy drewna w tartaku i obserwuj, co tragarze zostawiają przy fladze należącej do tartaku. Jeśli leży tam dużo pni, jest to sygnał do budowy kolejnego tartaku.

Pozyskiwanie kamieni

Blisko skał powinieneś utworzyć kamieniołom (QUARRY), który będzie wydobywał bloki skalne, potrzebne do budowy nowych konstrukcji. Ubocznym efektem pracy kamieniołomu będzie znikanie z mapy skałek w jego pobliżu. Służy on więc także do oczyszczania drogi, jeśli dalsza ekspansja blokowana jest przez skały. Gdy wyczerpią się kamienie w pobliżu, QUARRY przestaje funkcjonować i powinieneś go zburzyć, by nie zajmował miejsca. Jeśli nie ma już żadnych skał w twoim zasięgu, musisz wybudować kopalnię granitu (GRANITE MINE).

Ekspansja

Gdy masz już zapewnioną dostawę desek i kamieni, czas na ekspansję w głąb lądu. Dokonujesz tego stawiając w pobliżu swoich granic budowle wojskowe (takie jak: BARRACKS, GUARDHOUSE, WATCHTOWER, FORTRESS). W momencie gdy budynek zostanie zasiedlony przez żołnierza, twoja granica przesuwa się w głąb lądu. Instalacji wojskowych nie musisz wznosić blisko siebie. Zauważ też, że sam budynek to nie wszystko, musisz mieć żołnierza do jego obsadzenia. Przed wybudowaniem nowej strażnicy dobrze jest rozpoznać teren wokół, wysyłając zwiadowców (SCOUT). Najlepiej bowiem przesuwać granicę przez płaskie równiny, na których znajdziesz dużo miejsca na wznoszenie nowych konstrukcji. Żeby wysłać zwiadowcę, ustaw flagę na granicy, kliknij na niej i wybierz postać w brązowym ubraniu. Zwiadowca, poruszając się po nieznanym terenie, odkrywa zasłonięte przed tobą obszary mapy. Podobne działanie mają wieże obserwacyjne (LOOKOUT TOWER).

Armia

Będziesz potrzebował wielu budynków i produktów, aby wystawić nowych żołnierzy. Musisz mieć hutę (IRON SMELTER) do przerobu węgla (COAL) i rudy żelaza (IRON ORE) w stal (STEEL). Następnie stal i węgiel są przerabiane w zbrojowni (ARMORY) na tarcze i miecze. Gdy te dotrą do składu lub pałacu, pojawia się nowy żołnierz (o ile są jeszcze wolni osadnicy). Piwo (BEER) złożone w pałacu skraca czas między dostarczeniem miecza i tarczy a pojawieniem się nowego wojaka. Jest on jednak bardzo słaby i potrzebne są złote monety, aby wyszkolić go lepiej. Do ich wyprodukowania konieczna jest kopalnia złota (GOLD MINE) i mennica (MINT), gdzie przy udziale węgla surowe złoto zostanie przetopione na monety. Kiedy monety trafią do strażnicy obsadzonej przez żołnierzy, zużywane są na ich szkolenie i podniesienie statusu (żołnierz – sier-

żant – oficer – generał) oraz ich wytrzymałości na rany. Gdy wystawisz liczną, dobrze wyszkoloną armię, przeciwnik nie powinien stanowić problemu. Pamiętaj tylko, że atakować można jedynie wojskowe budynki.

Kopalnie

W środkowej fazie gry powinieneś panować już nad rozległymi obszarami górskimi, co jest konieczne do prawidłowego rozwoju i przygotowania armii. Góry kryją w sobie cztery niezwykle istotne surowce: węgiel (COAL), rudę żelaza (IRON), złoto (GOLD) i granit (GRANITE). Zanim będziesz mógł je wydobywać, musisz najpierw odkryć miejsca ich złóż. Postaw flagę, a następnie przywołaj geologa. Obstuka on teren dookoła i pozaknacza złoża różnokolorowymi tabliczkami: węgiel – czarna, żelazo – brązowa, złoto – żółta, granit – biała. Najbardziej powszechnym surowcem jest węgiel, którego zastosowanie jest niezwykle szerokie – służy do przerobu żelaza, złota, stali w broń i narzędzia. Nie powinieneś jednak budować zbyt wielu kopalni, gdyż zużywają one bardzo dużo cennej żywności. Kiedy zacznie brakować żywności, może się okazać, że pracują kopalnie tylko jednego surowca, co uniemożliwia rytmiczną produkcję.

Żywność

Najprostszą metodą pozyskiwania żywności jest budowa na brzegu 34 chatek rybaków (FISHERMEN). Możesz też postawić w pobliżu lasu chaty myśliwych (HUNTER). Ponieważ jednak przestrzeń jest ograniczona, rozwój osiedla szybko spowoduje, że staną się oni bezużyteczni (na co ma polować myśliwy w środku miasta?). Z czasem uznasz za konieczne posiadanie stałych źródeł żywności. Służą do tego farmy (FARM), młyn (MILL) i piekarnia (BAKERY). Farmy produkują ziarno, młyn przetwarza je na mąkę, a piekarnia używa mąki i wody do produkcji chleba. Jeśli będziesz miał nadwyżki ziarna, możesz rozważyć budowę chlewu (PIGFARM), w którym hodujesz świnie. Rzeźnia (SLAUGHTERHOUSE) przerobi prosiaki na mięso.

Statki i łodzie

Statki i łodzie przewożą towary po wodzie, podobnie jak twoi osadnicy po drogach lądowych. Postaw na brzegu flagę i wybierz opcję budowy drogi wodnej. Tego rodzaju szlaki mają jednak ograniczoną długość. Łodzie mogą przewozić jedynie towary, do przewozu ludzi służą natomiast statki. Jeśli chcesz korzystać ze statków, musisz najpierw wybudować przystań (HARBOUR).

Lista budowli

Uwaga: osadnik to jeden ludzik bez żadnego narzędzia. Drwal, rybak czy leśniczy to osadnik wyposażony w odpowiednie narzędzie (siekierę, haczyk na ryby itp.). Jeśli jakiś budynek długo pozostaje pusty, może to być spowodowane brakiem konkretnego narzędzia, które trzeba wyprodukować w METALWORKS.

Małe budynki

WOODCUTTER (budynek drwala): Ścinanie drzew; potrzebny jeden drwal.
FORESTER (budynek leśniczego): Sadzenie drzew; potrzebny jeden leśniczy.
QUARRY (kamieniołom): Zmienia skały w kamienie służące do budowy; potrzebny jeden osadnik.

FISHERY (chata rybaka): Odławia ryby z pobliskiego akwenu; potrzebny jeden rybak.

BARRACKS (koszary): Budynek wojskowy, konieczny do rozszerzania granic. Może w nim przebywać maks. 2 żołnierzy.

GUARDHOUSE (strażnica): jw. Może w nim przebywać do 3 żołnierzy.

LOOKOUTTOWER (wieża obserwacyjna): W swoim zasięgu odsłania zakryte miejsca na mapie (np. umożliwia wgląd na terytorium przeciwnika). NIE przesuwa granicy. Potrzebny jeden osadnik.

WELL (studnia): Dostarcza wody; potrzebny jeden osadnik.

Średnie budynki

SAWMILL (tartak): Z drewna produkuje deski potrzebne do budowy.

SLAUGHTERHOUSE (rzeźnia): Z wody i świń produkuje mięso.

MILL (młyn): Z ziarna produkuje mąkę.

BAKERY (piekarnia): Z mąki i wody produkuje chleb.

IRON SMELTER (huta żelaza): Z żelaza i węgla produkuje metal.

METALWORKS (warsztat): Z metalu i drewna produkuje narzędzia.

ARMORY (zbrojownia): Z metalu i węgla wytwarza miecze i tarcze.

MINT (mennica): Ze złota i węgla produkuje monety.

BREWERY (browar): Z wody i ziarna produkuje piwo.

STOREHOUSE (skład towarów): Miejsce gromadzenia wyrobów, podobnie jak pałac. Potrzebny dopiero wtedy, gdy twoje terytorium będzie bardzo duże.

WATCHTOWER (wieża strażnicza): Budynek wojskowy, konieczny do przesunięcia granicy. Może w nim przebywać do 6 żołnierzy.

CATAPULT (katapulta): Atakuje budynki wojskowe przeciwnika w swoim zasięgu. Potrzebuje kamieni i jednego osadnika.

Duże budynki

FARM (farma): Potrzebuje pustej przestrzeni do produkcji ziarna.

PIGFARM (hodowla świń): Potrzebuje ziarna i wody do produkcji świń.

DONKEY BREEDER (hodowla osłów): Potrzebuje ziarna i wody do produkcji osłów.

FORTRESS (forteca): Budynek wojskowy, potrzebny do przesuwania granic. Może pomieścić do 10 żołnierzy.

WARTO PAMIĘTAĆ

Aby wystawić żołnierza, trzeba zgromadzić w jednym miejscu (pałacu, składzie towarów, porcie) piwo, miecz, tarczę i osadnika. Jeśli masz kilka składów, potrzebne przedmioty mogą nie znaleźć się razem w jednym. Warto więc ograniczyć magazynowanie powyższych rzeczy tylko do jednego składu (w innych składach zakazać gromadzenia).

Złote monety są niezbędne do wyszkolenia lepszych żołnierzy. Jedna moneta podnosi jakość jednego żołnierza o jeden poziom.

Wybuduj skład blisko granicy z wrogiem i gromadź w nim wszystko to, co potrzebne do wystawienia żołnierza. W ten sposób będziesz miał pod ręką świeże wojska do ataku.

Statki wymagają dwóch budynków: przystani (HARBOUR, duży budynek) i stoczni (SHIPYARD, średni budynek). Tylko z przystani możesz rozpocząć ekspedycję. Potrzebujesz drewno, sześć kamieni i jednego budowniczego. Dzięki ekspedycji możesz rozciągnąć swoje terytorium na wyspy.

Nie buduj więcej niż jednej przystani na wyspę.

W górach na początku szukaj złota.

Do jednej flagi wysyłaj trzech geologów. Dzięki temu przeszukają oni cały teren wokół flagi, nie zostawiając niezbadanych miejsc.

Jeśli katapulta spudłuje, wczytaj wcześniej zapisaną grę (z momentu tuż przed strzałem). Komputer generuje trafienia losowo, więc następnym razem może się udać.

Katapulta nie może zniszczyć pałacu wroga.

CHEAT MODE

W głównym oknie napisz THUNDER, a wejdziesz do CHEAT MODE. W górnym prawym rogu powinno pojawić się kółko z wykrzyknikiem w środku. Teraz możesz zmienić prędkość gry, wciskając kombinacje od ALT1 do ALT6. ALT1 to normalna prędkość, natomiast ALT2 – taka sama jak po wciśnięciu V. Aby odkryć całą mapę, naciśnij F7. Klawisz Y powiększa aktywne okno.



rys. Michał Śledziński

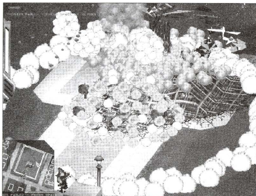
SYNDICATE WARS

Sequel bardzo dobrego SYNDICATE, wydanego w 1993 r. Ta cyberpunkowa gra łączy w sobie kilka wątków: ekonomiczny (zarządzanie gotówką – finansowanie badań nad nowym uzbrojeniem, cybernetycznymi implantami oraz innym wyposażeniem), strategiczny (planowanie akcji) i zręcznościowy (realizacja misji). Główna akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, w środowisku 3D. Zadania często sprowadzają się do całkowitej eksterminacji wroga.

Podobne gry: SYNDICATE, GENDER WARS.

Producent: BULLFROG
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group

Wymagania sprzętowe:
PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX2/66 ; 8 MB RAM
VGA/SVGA; SB 16; SB AWE; GUS
Opis: SECRET SERVICE 40



Od wydarzeń rozgrywających się w pierwszej części SYNDICATE minęło 95 lat. Syndykat EuroCorp niemal całkowicie przejął władzę nad światem, wszczepiając wszystkim obywatelom komputerowo kontrolowane chipy. Pragnąc zwiększyć wpływ na umysły ludzi, stworzył specjalną, tajną komórkę badawczą z siedzibą w Reykjaviku. W efekcie eksperymentów dziewięciu z dziesięciu naukowców oszalało, powołując do życia Kościół Nowej Epoki, organizację religijną, której celem miała być walka z Syndykatem. Tylko jeden z jajogłowych, Ko–Paull Vissick zachował przytomność umysłu i wycofał się z konfliktu, stając na czele grupy wolnomyślicieli, zwanych Niezależnymi. Tymczasem pozostała Dziewiątka, jak się mianowali, werbowała rzesze wiernych i spisywała swe wielkie plany w tzw. Kodeksie. Pierwszym posunięciem Kościoła, a zarazem powodem do otwartej wojny z EuroCorpem, było wpuszczenie wirusa do sieci kontrolującej społeczeństwo za pomocą chipów. Ludzie po raz pierwszy zobaczyli świat takim, jakim był naprawdę...

Teraz twoja kolej – musisz opowiedzieć się po którejś ze stron konfliktu. Czy staniesz na czele EuroCorpu i będziesz się starał przywrócić stary porządek, czy też opowiesz się za Kościołem Nowej Epoki, próbując wprowadzić nowy ład? Obie siły mają swoje słabe i mocne strony, obie mają równe szanse i podobny cel – pokonać przeciwnika za wszelką cenę.

Na początek wybierz czterech odpowiednich agentów, których będziesz posyłał na różne misje. Wyposaż ich w najlepszy sprzęt, jaki masz do swej dyspozycji i wyznacz zadanie. Możesz ich wsadzić do komory kriogenicznej, aby poczekali aż spece z wydziału Badań i Rozwoju skonstruują nową, lepszą broń oraz cybernetyczne implanty, które zwiększą ich wytrzymałość, poprawią celność itp. Na to jednak potrzebujesz kasy, a tę zarabiasz odwalając kolejne misje, sprzedając znaleziony podczas akcji sprzęt lub (!) okradając bank. Naprawdę warto inwestować w badania, gdyż tylko one zapewnią ci nowe, cybernetyczne zabawki, coraz nowocześniejsze twory techniki, głównie służące masowej eksterminacji.

Misje są bardzo różnorodne. Twoi agenci będą nie tylko otwarcie atakować wroga, ale także likwidować wyznaczone osoby, niszczyć budynki, tropić polityków i naukowców, eskortować VIP–ów, wykradać różne przedmioty. Akcja będzie się toczyć zarówno w różnych miastach na Ziemi, jak i na stacji orbitalnej, a nawet na powierzchni księżyca.

BULLFROG zatroszczył się o to, by SYNDICATE WARS górował nad swym poprzednikiem – SYNDICATE. Choć ogólna koncepcja gry nie zmieniła się – jest tylko więcej misji, więcej broni i bajerów, wprowadzono szereg ulepszeń technicznych. Zamiast 16 kolorów mamy 256, a środowisko 3D w pełni obracalne. Teraz, gdy twoi agenci znikną za węgłem budynku, po prostu obrócisz widok. Możesz też go przybliżać bądź oddalać, spoglądać z góry lub z dołu. Niesamowity efekt wywołuje zastosowany w grze light–sourcing. Przyjrzyj się eksplozjom, postrzelaj do lamp, a sam się przekonasz. Opracowanie graficzne zasługuje na najwyższą notę – cyberpunkowe miasta przyszłości tworzą niesamowity klimat, spotęgowany świetną muzyką i efektami dźwiękowymi. Wszystko opracowane w najdrobniejszym szczególe, nawet animowane reklamy, które możesz pooglądać. Zresztą zobacz sam, odpalając grę w trybie Hi–Res 640x480. Oczywiście, jeśli masz Pentium 120 lub szybszy, gdyż na gorszym sprzęcie będą cię dręczyć przestoje. Usprawniono, a raczej uproszczono też interfejs, dzięki czemu łatwiej jest dzielić agentów na dwie grupy.

Program jest bardziej „inteligentny", każde zachowanie agentów wzbudza jakąś reakcję cywilów. Kiedy będziesz włóczył się po ulicach miast, lepiej trzymaj broń schowaną – ludzie mogą się przestraszyć i narobić paniki. Jeśli przypadkiem natkniesz się na glinę i nie rzucisz broni, tak jak każe, będziesz go musiał zabić, a to z kolei oznacza, że za jakiś czas pojawią się posiłki. Korzystaj z Persuadertrona i werbuj ludzi do współpracy (agentów wroga też). Będą podnosić leżącą na ziemi broń i pójdą za tobą w ogień! Z tłumem trzydziestu ludzi możesz doszczętnie zrujnować całe miasto. Jeśli chodzi o efekty specjalne, w zasadzie wszystko można zniszczyć, spalić, wysadzić w powietrze, zamienić w kupę gruzu i popiołu. Eksplozje i wybuchy zostały naprawdę pieczołowicie dopracowane.

Strategia

– Podczas pierwszych misji nie rozdzielaj agentów. Razem będą stanowią większą siłę ognia i poradzą sobie z każdym wrogiem.

– Zbieraj leżącą na ziemi broń, którą później możesz sprzedać.

– Niech twoi naukowcy jak najszybciej wyprodukują ładunki wybuchowe (HIGH EXPLOSIVES). Przydadzą ci się do wysadzania banków.

– Wysadzaj w powietrze każdy bank, jaki po drodze napotkasz. Pieniądze ukryte są w podziemnych sejfach i wydobędziesz je dopiero po rozwaleniu budynku. Uważaj na policję, która pojawi się zaraz po zgłoszeniu napadu na bank.

– Agenci powinni nosić różnorodną broń i zawsze mieć przy sobie ładunki wybuchowe (HIGH EXPLOSIVES) – w wiadomym celu.

– Karabin snajperski (LONG RANGE RIFLE) jest najbardziej efektywną bronią, ale długo się przeładowuje. Rozwal pierwszą parę wrogów z karabinka, a następnie przestaw się na inną broń.

– Drut kolczasty (RAZOR WIRE) najlepiej wykorzystać jako element zasadzki. Zrani wroga i spowolni jego ruchy na tyle, by móc go ustrzelić.

– Uważaj na ludzi noszących materiały wybuchowe, bo kiedy giną, zawsze aktywizują ładunek, który wybuchnie, o ile nie zdążysz go wcześniej podnieść. Możesz też strzelić do bomby i w ten sposób zdetonować ją wcześniej.

– Kiedy atakuje cię pojazd latający, ukryj się pod dachem – nie będzie mógł do ciebie strzelać.

– Zawsze noś przy sobie apteczkę (HEALING KITS) i korzystaj z niej. Kiedy akcja stanie się zbyt gorąca, załóż osłonę (SHIELD) i w nogi.

Broń

UZI – Wykorzystywane w walkach ulicznych w XX wieku, zmodyfikowane UZI 9mm jest podstawowym wyposażeniem agentów Eurocorpu. Zamiast starodawnych pocisków małokalibrowych wystrzeliwuje małe ładunki energetyczne, zasilane z baterii agenta. Stanowi dobrą, tanią i lekką broń. Jego wadą jest mała skuteczność w niszczeniu większych celów. Członkowie Kościoła uważają UZI za przestarzały sprzęt nie warty zachodu.

MINIGUN – Dzięki obniżeniu kosztów produkcji te karabiny obrotowe stają się coraz popularniejszym wyposażeniem agentów Eurocorpu. 20mm ładunki plazmowe czynią niemałe spustoszenie w szeregach przeciwników. I o to właśnie chodzi. Jest to dobra i solidna broń, choć Kościół jest wobec niej sceptyczny, ze względu na jej ciężar i głośność. Te wady pokrywa jednak jej zasięg i moc. Trzeba nadmienić, iż niewiele pojazdów cywilnych ostanie się pod naporem ognia tych poręcznych działek.

ELECTRON MACE – Naukowcy Eurocorpu, pomimo podziwu jakim obdarzają wszelkie rewolucyjne pomysły wykradane bojownikom Kościoła, w tym przypadku są krytyczni. Maczugi elektronowe są dość niebezpieczną bronią również dla użytkownika. Ten przyrząd co prawda pobiera niewiele energii z zasobów agenta, ale istnieje ryzyko wyładowania baterii. A wiadomo, czym się to kończy w wirze walki. Oczywiście, Kościół Nowej Epoki zaleca swoim Uczniom używanie tej broni. I faktycznie – ma ona zasięg przewyższający jakąkolwiek broń kinetyczną.

PULSE LASER – Ten laser wykorzystuje gaz TriSodium 89, który jest pod ciśnieniem wstrzykiwany do komory, poddawany działaniu prądu elektrycznego, a następnie wystrzeliwany. Broń ta może być łatwo przeładowana i nie zawsze jest skuteczna. Czasem jeden strzał może nie wystarczyć do zniszczenia celu.

PLASMA LANCE – W dużym skrócie: technologia anihilacji elektronów doprowadziła do skonstruowania broni, która zmienia cząsteczki atmosferyczne w plazmę. W kontakcie z plazmą przedmioty materialne ulegają dematerializacji, uwalniając przy tym energię. Broń bywa skuteczna nawet na duże odległości. Można ją przeładować, więc dłuższe przytrzymanie spustu wzmaga niszczycielski efekt. Lancę po raz pierwszy wykorzystał Kościół.

FAQ

LAUNCHER – Wyrzutnia „inteligentnych" pocisków samoczynnie nakierowujących się na cel. Pocisk po trafieniu wyrzuca z siebie wiele małych ładunków wybuchowych. Imponujący zasięg tej broni oraz jej niszczycielska siła zyskały wysoką ocenę wśród wysłanników Kościoła.

NUCLEAR GRENADE – Wybuch atomowy na małą skalę, zdolny poskromić niesforny tłum! Izotopy, z których zbudowany jest rdzeń granatu, w pełni kontrolują reakcję łańcuchową, dzięki czemu skażenie radioaktywne zanika już w chwilę po eksplozji. Biada jednak temu agentowi, który detonując granat stoi w zasięgu jego rażenia! Kościół zaleca stosować ten „bicz Boży" tylko przeciw większym rzeszom niewiernych oraz budynkom.

PERSUADERTRON (INDOCTRINATOR) – Każdy obywatel wyposażony w chip UTOPIA i poddany działaniu263 persuadertrona stanie się potulny jak cielę. I jak cielę pójdzie pod nóż rzeźnicki. To właśnie niedoceniony persuadertron doprowadził Eurocorp do obecnej potęgi. Podążający za agentem obywatele poddani działaniu tego instrumentu bez strachu włączą się do walki po jego stronie. I to bardzo ofiarnej walki...

Społeczność Kościoła Nowej Epoki powiększa się z dnia na dzień. Szeregi wiernych stale rosną i wydawałoby się, że nikt nie oprze się jego potędze. Są jednak zbłąkane owieczki, które nie mogą trafić w ciemności na właściwą ścieżkę i to im właśnie ma pomóc indoctrinator. Przekonaj się sam.

FLAMER – Nieco archaiczny miotacz napalmu krótkiego zasięgu. Broń wypluwa strumień płonącej galarety, która przywiera do materii organicznej i gwałtownie się rozpala. Wspaniale kontroluje stopień „rozpalenia" tłumu. Kościół chwali sobie bardziej efekt psychologiczny, jaki wywołuje dźwięk skwierczącego ciała płonących grzeszników, niż efektywność miotacza. I używa go z powodzeniem.

DISRUPTER – To urządzenie bliskiego zasięgu wykorzystuje fale jonowe, zakłócające działanie chipów wystawionych na jego działanie. Upraszczając, osoby potraktowane wcześniej persuadertronem, a następnie poddane działaniu disruptera powracają do stanu pierwotnego. Najlepiej jednak stosować disrupter przeciwko osobie używającej persuadertrona. Atak na źródło sygnału spowoduje, że zostanie ono zagłuszone, a wszyscy poddani jego wpływowi z powrotem staną się w pełni świadomymi obywatelami.

PSYCHO GAS – Eksperymenty nad grzybami prowadzone były od setek lat. Od Indian, przez hippisów po subkultury z końca XX wieku. Z różnym skutkiem. Teraz jednak, gdy ich właściwości zaczęli badać naukowcy Eurocorpu, na efekty nie trzeba było długo czekać. Gaz halucynogenny, znajdujący się w poręcznym pojemniku, zawiera zarodniki grzybów i czynnik utleniający. Po naciśnięciu spustu z pojemnika wydobywa się chmura gazu wywołująca zachowania psychotyczne u potraktowanych nim osób. Ten gaz okazuje się szczególnie przydatny podczas walki z dużą liczbą przeciwników na małej powierzchni, choć efekt jego działania często jest nieprzewidywalny. Chaos, chaos, chaos... PSYCHO GAS w ręku Akolity wywołuje go niezawodnie. Ręka Boża i tak wyprowadzi wiernych niektniętych, a innych – cóż, nie byli tego warci...

KNOCKOUT GAS – Granat paraliżujący. Jego wybuch czasowo wyłącza z walki osoby znajdujące się w polu rażenia. Skuteczny na cele niczym nie chronione.

ION MINE – Elektromagnetyczna mina pulsowa, reagująca na zbliżający się cel. Jej działanie obejmuje wszelki sprzęt elektroniczny: broń, urządzenia, implanty, pojazdy. Broń i urządzenia zostają czasowo (lub na trwałe) uszkodzone, implanty w ciele agentów spalone, pojazdy unieszkodliwione. Może też objąć swoim działaniem osoby wystawione wcześniej na działanie persuadertrona.

HIGH EXPLOSIVE – Ładunek wybuchowy o dużym zasięgu i sile rażenia, zdolny niszczyć pojazdy i poważnie naruszać podstawy budynków. Ustawiony w strategicznym miejscu, może bardzo ułatwić oczyszczenie terenu. Zapalnik jest czasowy.

LONG RANGE RIFLE – Dzięki zastosowaniu specjalnego akceleratora pociski w płaszczach uranowych wystrzeliwane są z tej broni z prędkością 5.2 Macha. Jednak jeden strzał całkowicie opróżnia zasobnik i trzeba czekać, aż broń powtórnie się naładuje. Ta strzelba ma nieosiągalne dla innych broni zasięg i celność. Świetna w misjach typowo eliminacyjnych, gdzie cel jest wyraźnie określony. Pozwala czasem uniknąć niepotrzebnej (?!) masakry. Najczęściej jeden strzał wystarczy do wyeliminowania celu. Broń dla cichych i błyskawicznych morderców. Tom Berenger oddałby za tę broń rękę.

SATELLITE RAIN – Każdy ze sztucznych satelitów orbitujących wokół planety wyposażony jest w stos prętów wolframowo–uranowych, zamontowany na obrotowej podstawie umożliwiającej wybór dowolnego celu. Kiedy pręty zostaną wystrzelone w kierunku Ziemi, ulegają stopieniu przechodząc przez atmosferę i opadają na powierzchnię planety w postaci deszczu plazmy. Nasi naukowcy opracowali metodę, dzięki której ta niszczycielska broń może nam służyć. Wystarczy urządzenie emitujące właściwy kod. Deszcz satelitarny należy jednak stosować rozważnie z dwóch powodów – jego działanie jest opóźnione o kilka sekund, a koszty bardzo wysokie.

GRAVITON GUN – Najpotężniejsza broń, jaką opracowało Dziewięciu z Kościoła Nowej Epoki. Kontrolowana reakcja łańcuchowa na dużą skalę. Im dłużej trzymany jest spust, tym bardziej niszczycielska jest siła broni. Cel wystawiony na jej działanie rozrywany jest na cząsteczki. Broń jest niebezpieczna w zastosowaniu – bywa obosieczna.

RAZOR WIRE – Drut ze stopu stalowo–tytanowego, zwinięty w bardzo cienki, bardzo ostry i ząbkowany zwój. Rozciągnięty w przejściach, uniemożliwia przejście niepożądanym osobom. W sumie to tylko drut kolczasty przyszłości, ale jest trudny do zauważenia i potrafi nieźle zalatwić przeciwników próbujących przejść przez teren, na którym jest umieszczony.

PERSUADERTRON II – Opracowany w oparciu o technologie zwolenników Kościoła, potrafi zasiać zamęt w głowach nawet najbardziej oddanych dewotów. Potraktowani tym sprzętem Akolici będą wypełniać twe rozkazy tak gorliwie, jak przedtem kościelne przykazania.

STASIS FIELD – Przenośny generator pola zwalniającego upływ czasu. Osoba znajdująca się wewnątrz pola porusza się bardzo wolno, stając się wyjątkowo łatwym celem. Pole zabiera dość dużo energii, dlatego należy je aktywizować dopiero we właściwym momencie.

CHROMOTAP – To urządzenie pobiera energię z martwych agentów. Jeśli struktura komórkowa organizmu nie została zniszczona, można jeszcze wykorzystać energię baterii zainstalowanych w ciele umarłego. Bardzo przydatne, szczególnie po wyczerpującej wymianie ognia.

DISPLACERTRON – Profesor Drennan, który wcześniej obdarzył Eurocorp persuadertronem II, rozgrzył kolejną zabawkę Kościoła. Urządzenie to wykorzystuje silnie zagęszczoną materię otoczoną płaszczem utrzymującym ją w stanie równowagi, umożliwiając ograniczony dostęp do wyższych sfer czasowych. W praktyce cel poddany jego działaniu zupełnie znika, aby pojawić się znowu w niedalekiej przyszłości. Niestety, trzeba uważać z displacertonem, gdyż jego działanie nie jest jeszcze w pełni poznane.

CERBERUS IFF – Elektroniczny strażnik, którego stawia się w dowolnym miejscu, aby krył ogniem cały teren do momentu wyczerpania się energii albo do czasu, aż zostanie zniszczony. Uzbrojony w laser pulsowy zapewnia dobrą osłonę i w połączeniu z np. RAZOR WIRE może stanowić poważną przeszkodę nawet dla najlepiej wyposażonego przeciwnika. Atakuje każdego intruza w zasięgu broni, ignorując jedynie agentów Eurocorpu (albo Akolitów Kościoła – zależnie od programu).

MEDIKIT – Przenośny zestaw do opatrywania ran. Zawiera środki znieczulające, nanoboty chirurgiczne oraz płaty sztucznej skóry. Do jednorazowego użytku.

AUTOMEDIKIT – Ulepszona wersja poprzednika. Samoczynnie kontroluje stan zdrowia użytkownika i kiedy jego rany osiągną pewien krytyczny poziom, uruchamia się sam i opatruje obrażenia w trybie przyspieszonym. Wadą tego urządzenia jest opóźniony moment aktywizacji, której może już nie dożyć ostrzeliwany nieustannie agent.

TRIGGER WIRE – Podobny do RAZOR WIRE, jest równie cienki i trudny do zauważenia przez przeciwnika. Zastosowane na całej długości drutu ładunki wybuchowe najczęściej eliminują osobę, która przypadkiem wpadła w pułapkę.

CLONE SHIELD – najlepsze (i jedyne) urządzenie maskujące, jakie do swej dyspozycji mają agenci Eurocorpu i Akolici Kościoła. Nawet skanery UTOPII nie wykrywają fałszerstwa. Tarcza organicznie zmienia ubranie i powierzchowność agenta, który jej używa. Bardzo przydatna w akcjach, w których trzeba niepostrzeżenie przedostać się na strzeżony teren.

Misje EuroCorp

LONDON

Kup swoim agentom jakieś implanty korpusowe (BODY MOD) i wyposaż przynajmniej w jeden minigun. Przejdź przez bramę i skręć w lewo, w kierunku Niezależnych (UNGUIDED). Jest ich tylko kilku. Możesz ich z łatwością zabić, o ile nie zaatakujesz wszystkich na raz. Nie przejmuj się cywilami, którzy przypadkiem wejdą na pole walki. Kiedy wszystkich rozwalisz, pozbieraj wszystkie uzi i wracaj. Uważaj, bo może się pojawić więcej Niezależnych. Jeśli przewaga będzie po ich stronie, uciekaj do bazy, która zapewni ci wsparcie ogniowe. W londyńskim banku nie ma ani pensa.

HONG KONG

Zabierz przynajmniej dwa miniguny i persuadertron. Kiedy opuścisz IML, zobaczysz grupkę wrogich agentów, walczącą z Niezależnymi. Najlepiej wycofaj się i za pomocą persuadertrona przeciągnij na swoją stronę cywilów i gliniarzy. Wtedy będziesz mógł wrócić i przejąć kontrolę nad przeciwnikiem, gdyż podążający za tobą tłumek zwiększa moc persuadertrona. Jeśli się nie uda – strzelaj. Koncentruj atak na jednym celu, a kiedy padnie trupem, na kolejnym. Uważaj, by nie zniszczyć zielonego pojazdu – będzie ci potrzebny, aby dostać się przez bramę do Yamaguchi. Kiedy uporasz się z wrogiem, wskakuj do wozu i przejedź mostem do Yamaguchi. Strażników rozwal lub użyj na nich persuadertrona. Przejmij naukowców, wracaj do samochodu i poczekaj, aż za tobą przyjdą. Wracaj do IML.

BEIJING

Weź persuadertron i przynajmniej dwa miniguny. Musisz przejąć czterech gości, pilnowanych przez strażników, którzy strzelają do każdego, kto wyciągnie broń. Uważaj, bo w centrum miasta działają Niezależni, dość odporni na kontrolę umysłu. Jeśli więc przejmiesz kogoś, nie idź przodem, bo możesz zaliczyć kulkę w plecy. Najpierw zawładnij tłumem cywilów, potem strażnikami i Niezależnymi. To chyba najlepsza taktyka, choć wcale nie łatwa. Pozwoli ci przejąć wrogich agentów pod koniec misji. Chcąc użyć persuadertrona, musisz zbliżyć się do przeciwnika, co może być trudne, gdyż jego kule odrzucają cię w tył. Jest na to rada – biegnij, a kiedy wróg zacznie strzelać, załóż osłonę i trzymaj ją tak długo, aż go przejmiesz. Pozbieraj rozrzucone wybuchem dokumenty.

GENEVA

Standardowo weź persuadertron i tyle minigunów, ile udźwigniesz. Musisz ochraniać naukowców, więc wal do każdego, kto wyciągnie broń. Naukowcy znajdą się w największym niebezpieczeństwie, kiedy ich przejmiesz, więc najpierw oczyść sobie teren. Szukaj gościa pod eskortą straży. On ma kasę, która może być twoja. Uważaj na Kościół, to pułapka.

MATOCHKIN SHAR

Wyposaż swoich ludzi w miniguny, gaz paraliżujący (KO GAS) i, oczywiście, persuadertron. Laboratoria Bluesky są chronione przez strażników, których lepiej jest przejąć przed naukowcami, gdyż pomogą ci w walce z Niezależnymi nacierającymi ze wszystkich stron. Uważaj, by ktoś nie załatwił naukowców. Kiedy uporasz się z Niezależnymi, wracaj do IML, gdzie Zealoci urządzili na ciebie zasadzkę. Używają min pulsowych (ION MINES), dlatego oczyść teren, zanim wejdą nań przejęci przez ciebie ludzie.

Do miasta będzie wjeżdżał zealocki konwój, który zostanie zaatakowany przez Niezależnych, próbujących skraść cenny ładunek – pieniądze. Wykorzystaj to.

VANCOUVER

Nie zapomnij o persuadertronie. Kieruj się prosto na piętrowy parking i zabij Niezależnych. Pojawi się pojazd syndykatu, z którego wysiądzie dwóch agentów. Zabij ich i zabierz samochód. Za-

atakujesz najpierw większy budynek, będziesz miał dostęp do latającego pojazdu. Zanim przejmiesz naukowców, zaatakuj Zealotów i przeszukaj trupy w poszukiwaniu łupów. Rozwal wszystkich agentów wrogiego syndykatu i zabierz naukowców do IML.

SINGAPORE

Zabierz gaz paraliżujący. Ta misja wymaga taktyki. Musisz jedynie odstawić pojazd w miejsce przeznaczenia. Pechowo, wrogi syndykat dysponuje licznymi siłami, dlatego będziesz musiał posłużyć się karabinami snajperskim strażników z IML. Rozwalaj gości po jednym i wracaj biegiem do reszty agentów po wsparcie z minigunów. W razie ostrego kontrataku wykorzystaj gaz, co zapewni ci trochę czasu. Jeśli choć jeden wróg wejdzie do pojazdu, niewiele będziesz mógł już zrobić. Dlatego kiedy uporasz się ze strażami, poleć do banku, potem jak najszybciej wróć do wozu i rozwal pozostałych ze środka. Jeśli samochód zostanie zniszczony, misja zakończy się klęską.

PHOENIX

W tej misji problemem są zarówno Niezależni, jak i baza Zealotów. Uważaj, punki są wszędzie, więc lepiej rozwal ich od razu. Najpierw załatw tych, którzy napadli bank. Zastosuj gaz paraliżujący i w razie czego wal z minigunów, załatwiając strażników banku i punków znajdujących się na jego tyłach. Na ziemi będą leżały pieniądze, które możesz zgarnąć. Niezależni będą szturmować cię ze wszystkich stron, więc strzelaj z minigunów krótkimi seriami i rozpylaj gaz. Kiedy amunicja wyczerpie się, uciekaj, zgub swoich prześladowców i ukryj się, aby w spokoju przeładować broń. Twierdzy Zealotów broni zewnętrzny i wewnętrzny kordon straży. Zdejmij strażników u wejścia i wbiegnij na teren świątyni. Zealoci wezwą latający pojazd, którym odlecą, jeśli sytuacja wymknie im się spod kontroli. Wtedy system bezpieczeństwa świątyni wypuści wszędzie gaz halucynogenny. Dlatego najlepiej wywab Zealotów ze świątyni, ukryj się za rogiem i wciągnij ich w strzelaninę. Kiedy zginą, zabierz przedmiot będący celem tej misji i wracaj do IML.

ROME

W Rzymie są cztery obszary, które musisz oczyścić. Pierwszym celem jest siedziba punków, którą wrogi syndykat zaatakuje z satelity (SATELLITE RAIN), kiedy tylko wejdziesz do środka. Dlatego najlepiej wbiegnij na teren bazy, rozwal kilku Niezależnych i zwiewaj, zanim wszystko wybuchnie. Stań w poprzek drogi i rozwal wszystkich ocalałych. Za tobą jest druga, mniejsza twierdza, którą możesz łatwo zdobyć. Jednak najpierw musisz uporać się z robopająkami wysłanymi przez Zealotów. Te maszynki są dość odporne, więc wal do nich z karabinów i trzymaj je na dystans.

Po drugiej stronie miasta znajduje się kolejna baza Niezależnych. Kiedy wejdziesz na jej teren, jeden z nich wypuści gaz paraliżujący, więc opuść parter możliwie szybko. Po oczyszczeniu tej strefy musisz zadbać o pojazd (chyba że rozwalisz bramę), aby dostać się do bazy wrogiego syndykatu. Jest kilka wozów policyjnych na posterunku po przeciwnej stronie miasta. Ale uważaj, posterunek zaatakują agenci syndykatu uzbrojeni w miotacze ognia. Pozwól im powalczyć, a potem wykończ i wsiądź do wozu. Bazy syndykatu bronią dwa duże patrole i kilku ludzi w okolicy wejścia. Kiedy wjedziesz na teren bazy, pozostań w samochodzie jak najdłużej – posłuży ci za osłonę do czasu, aż siła ognia osłabnie. Po kolei załatw oba patrole gazem paraliżującym.

Twoim ostatnim zadaniem jest likwidacja agenta, który ukrył się w rogu budynku. Najlepiej wysadź bank, zabierz pieniądze i zaatakuj od tej strony. Uważaj na elektronicznych strażników (CERBERUS IFF). Gdy załatwisz gościa, będziesz mógł sobie takiego zabrać.

NEW YORK

Weź miniguny, karabinki snajperskie, wyrzutnie rakiet (RAP), persuadertron, ładunek wybuchowy (opcjonalnie) i apteczki. Warto skorzystać z netscanu – policja ostatnio wzmocniła swoje siły – można namierzyć bank z kupą kasy. Rozpoczynasz akcję ze stacji IML. Uzbrój wszystkich agentów w karabiny. Niech trzymają się razem. Idź na wschód i zdejmij pięciu strażników syndykatu za pomocą karabinów i minigunów. Następnie przezbrój ich w RAP–y i zestrzel dwa pojazdy latające. Nie obawiaj się zużyć apteczek, jeśli to konieczne. Kiedy wyląduje latająca taksów-

FAQ

ka i wyskoczy z niej czterech agentów syndykatu, rozwal ich z karabinów lub RAP-ów. Najlepiej wal do taksówki, jak tylko wyląduje. Poczekaj, aż eksploduje ładunek wybuchowy w taksówce. Teraz masz okazję zgarnąć kilka LAZERS na sprzedaż. Kiedy zakończysz walkę, ruszaj na wschód. Po jakimś czasie zauważysz na skanerze dużą grupę wrogów, wtedy cofnij się nieco i powystrzelaj z karabinów tylu, ilu się da, później przezbrój agentów w wyrzutnie i dokończ dzieła. Uważaj, czterech przeciwników jest wyposażonych w ładunki wybuchowe, więc nie dopuść, aby wróg się do ciebie zbliżył. Jeśli od razu uda ci się załatwić jednego z nich, upuści on ładunek, który eksplodując wyczyści teren. Ale pamiętaj o kolejnych trzech, którzy mogą leżeć wśród martwych. Po prostu poczekaj, aż ładunki wybuchną.

Teraz musisz rozwalić opancerzony pojazd wrogiego syndykatu, znajdujący się na wschód od poprzedniego pola bitwy. Zauważysz mężczyznę idącego z południa w kierunku samochodu. Zdejmij go z karabinu i szybko pozbieraj broń, którą upuści. Ten obywatel jest naprawdę zamaskowanym (CLONE SHIELD) agentem syndykatu, który mógłby narobić ci kłopotów. Jeśli byś go nie zastrzelił, podłożyłby bombę i rzucił się na ciebie, dokonując efektownej autodestrukcji. Twoi agenci upiekli by się żywcem.

Kiedy uporasz się z tym problemem, przejmij cel, wejdź do pojazdu i przeskanuj mapę w poszukiwaniu następnego celu. Kliknij na punkcie za drzwiami budynku, który jest celem. W drodze uzbrój agentów w karabiny. Kiedy rozwalisz siły lądowe, zostaniesz zaatakowany przez pojazdy latające. Najlepiej zestrzel je z wyrzutni. Teraz możesz przejąć pannę Taks, wskoczyć do podstawionego wozu policyjnego (który może latać) i skierować się do punktu ewakuacyjnego (IML). Zadanie wykonane i możesz wracać. Oczywiście, możesz po drodze wysadzić w powietrze bank i zgarnąć ładną sumkę pieniędzy. Uważaj, bo panna Taks może zginąć, a wtedy misja zakończy się niepowodzeniem.

Netscan określa ten bank jako obiekt silnie strzeżony, mimo że chroni go tylko pięciu gliniarzy. Uważaj, bo kiedy wysadzisz budynek, pojawią się cztery latające pojazdy policyjne. Przygotuj się na ich przybycie i zestrzel je szybko z wyrzutni. Jeśli byś się ich nie spodziewał, straciłbyś co najmniej jednego agenta, nie wiedząc co się dzieje. Pamiętaj, że w razie prawdziwych kłopotów możesz wcisnąć spację i zakończyć misję w dowolnym momencie.

Implanty

NOGI (1, 2, 3) – Znacznie poprawiają szybkość poruszania się agentów i Akolitów.

RĘCE (1, 2, 3) – Pierwszy model poprawia jedynie celność, drugi i trzeci oferują dalszą poprawę celności oraz możliwość dalszego rzucania np. granatów.

KORPUS (1, 2, 3) – Musi być umieszczony w ciele agenta w pierwszej kolejności, warunkując możliwość zakładanie innych implantów. Korpus oferuje większe źródło dostępnej dla agenta energii i zabezpiecza przed częścią uszkodzeń. Korpus nr 3 chroni agenta przed wszelkimi czynnikami paraliżującymi układ nerwowy (np. przed gazem).

MÓZG (1, 2, 3) – Usprawnia zdolności percepcyjne agenta, również umożliwia mu przetrwać niektóre obrażenia. Mózg nr 2 polepsza jednocześnie używanie (zasięg i natężenie) persuadertrona oraz zwiększa odporność organizmu. Nr 3 zwiększa celność i podnosi poziom zdrowia.

HARD SKIN – Znacznie zmniejsza obrażenia, jakie zadają pociski z broni konwencjonalnej. Siatka z żywych komórek przeplecionych stalowymi włóknami jest jednocześnie kuloodporna i równie elastyczna, jak skóra naturalna.

FLAME SKIN – W misjach, w których ryzyko obcowania z ogniem wydaje się bardziej niż prawdopodobne, niezłym pomysłem wydawałoby się wyposażenie swych podwładnych w skórę wzmocnioną azbestem. Choć nie chroni przed ogniem całkowicie, to jednak znacznie zmniejsza poparzenia.

ENERGY SKIN – Wchłania większość obrażeń zadanych bronią bazującą na źródłach energii. Rozprasza energię po całym ciele i częściowo ją wchłania, przywracając pierwotne własności ochronne.

STEALTH SKIN – prawdziwy majstersztyk chirurgii cybernetycznej. Ta sztuczna skóra odbija promienie czujników tak, że jej posiadacz jest praktycznie niewidzialny dla systemów celowniczych broni przeciwnika.

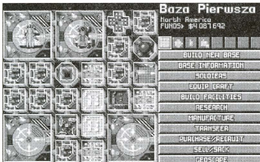
UFO: ENEMY UNKNOWN

Jest rok 1999. Obserwacja Niezidentyfikowanych Obiektów Latających jest na porządku dziennym. Raporty w sprawie porwań ludzi i przerażających eksperymentów genetycznych nie mogą być dłużej ignorowane. 11 grudnia 1998 r. powstaje X-COM (Extraterrestial Combat Unit), tajna organizacja wojskowa, mająca przeciwdziałać operacjom kosmitów. Tak zaczyna się gra UFO, będąca połączeniem strategii, gry ekonomicznej i RPG. Jako szef X-COM-u zarządzasz jego wszystkimi zasobami, wybierasz miejsca pod budowę baz wojskowych, decydujesz o ich wyposażeniu, kupujesz broń, wybierasz kierunki badań naukowych, a przede wszystkim sam prowadzisz swych żołnierzy do walki. Z nadlatującymi UFO walczysz przy pomocy myśliwców (w powietrzu) oraz własnoręcznie dobranych i wyekwipowanych oddziałów komandosów (na ziemi). Walki naziemne odbywają się w turach, podczas których przemieszczasz swoich ludzi po izometrycznej planszy – podobnie jak w grach SABRE TEAM czy JAGGED ALLIANCE. Kolejność zdarzeń w UFO nie jest ustalona z góry, zmienia się przy każdej rozgrywce, zależnie od podejmowanych przez gracza działań.

Podobne gry: LASER SQUAD

Producent: MICROPROSE
Wydawca: MICROPROSE
Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group

Wymagania sprzętowe:
PC DOS 4 dyskietki lub 1 CD
386DX/40 ; 4 MB RAM ; 12 MB HD
VGA ; SB ; SB 16 ; GUS ; MIDI



Uwaga!

Zastosowany w UFO extender DOS4GW jest niekompatybilny z procesorem Cyrix. Wystarczy jednak przed uruchomieniem UFO włączyć i wyłączyć jakiś inny, nowszy program z DOS4GW (DOOM, RAPTOR, HERETIC, DESCENT itp.).

Cel gry

Odnaleźć główną bazę obcych. Wysłać tam oddział komandosów. Wybić wszystkich kosmitów lub zniszczyć COMMAND CENTER. Przegrać można jednak na kilka sposobów:
- gdy masz na koncie dług wielkości 1.000.000 USD przez dwa miesiące;
- gdy w dwóch kolejnych miesiącach poniesiesz duże straty;
- gdy stracisz wszystkie swoje bazy;
- gdy przegrasz starcie w głównej bazie kosmitów.

Na koniec każdego miesiąca czasu gry podawana jest punktacja twojej działalności, obliczana z różnicy wyniku twojego i kosmitów. Otrzymujesz dodatkowe punkty za badania naukowe, zabijanie obcych lub branie ich w niewolę, zestrzeliwanie UFO, niszczenie wrogich baz, zbieranie ekwipunku obcych. Odejmowane są punkty za zabitych członków X-COM, zniszczony sprzęt i zabitych cywilów. Kosmici otrzymują punkty za latanie nad Ziemią, lądowania na Ziemi, budowanie baz, dokonywanie rajdów terrorystycznych, zawieranie porozumień z państwami (które wycofują się wtedy z finansowania X-COM!), porywania ludzi (abduction/harvest mission).

Taktyka

Baza

Wynagrodzenie otrzymujesz na końcu miesiąca, wtedy też uiszczasz opłaty za budynki i wypłacasz pracownikom pensje. Zatrudniając techników i naukowców, rób to dokładnie w ostatniej godzinie miesiąca, aby przybyli na samym początku następnego. Jeśli chcesz pozbyć się (dismantle) jakiegoś segmentu bazy, rób to również przed końcem miesiąca.

Najlepsze miejsca do założenia pierwszych baz to USA i Europa. Dobre są: Japonia i Południowa Afryka. Proponowana kolejność baz: Europa, Ameryka Północna (USA, Kanada), Azja Wschodnia (oslania Japonię, Chiny, Rosję i może Indie), Afryka Południowa (oslania Afrykę Pd. i Nigerię), Ameryka Południowa (Brazylia), Nowa Zelandia.

Nie wszystkie bazy muszą być uniwersalne i zawierać wszystkie typy segmentów. Byłoby to zbyt kosztowne. W każdej bazie powinien docelowo znajdować się radar (później HYPERWAVE DETECTOR), magazyny (GENERAL STORES), kwatery mieszkalne (LIVING QUARTERS) oraz 1–2 hangary z myśliwcami. W ten sposób baza może wykrywać i atakować UFO. Dobrze jest umieścić w niej trochę żołnierzy i ludzi z odpowiednią bronią do obrony przed atakiem. Jedna z baz powinna posiadać 2 laboratoria (LABORATORIES) do badania artefaktów. Dlaczego jedna? – bo wysiłki naukowców w różnych baz nie sumują się; 100 naukowców w jednej bazie dokona więcej niż dwie bazy po pięćdziesięciu. Położenie warsztatów (WORKSHOPS) jest obojętne. Prawdopodobnie twoja pierwsza baza będzie najbardziej uniwersalna, mieszcząc myśliwce, transportowce, laboratoria i warsztaty.

Sprzedawaj niepotrzebny sprzęt i wyposażenie – gdy kosmici zaatakują twoją bazę, będziesz mógł skorzystać tylko z pierwszych 80 przedmiotów, jakie się w niej znajdują.Jeśli chcesz szybko badać obcych i konstrukcję ich artefaktów, musisz zatrudnić ok. 75–100 naukowców.

Walka w powietrzu

Jeśli UFO wylądowało, nie ograniczaj się tylko do wysłania transportowca z komandosami. Zanim on doleci, UFO może już tam nie być. Wyślij myśliwiec nad miejsce lądowania – będziesz mógł zestrzelić wroga, jeśli wystartuje on przed przybyciem transportowca.

Przyglądaj się wykresom z aktywnością obcych. Tam, gdzie lata najwięcej UFO, może być baza. Nad podejrzany obszar najlepiej wysłać pustego Skyrangera na patrol.

Jeśli wykryjesz statek zaopatrzeniowy obcych (SUPPLY SHIP), nie atakuj go od razu. Leć za nim myśliwcem, a być może doprowadzi cię on do bazy obcych. Jeśli masz do wyboru kilka statków obcych, atakuj największy, jaki możesz zestrzelić. Wysyłaj myśliwiec z bazy położonej przy przewidywanej drodze ruchu UFO, a nie z bazy najbliższej wykrytego statku.

Walka na ziemi

O wiele lepiej walczyć w dzień niż w nocy. Jeśli masz wybór, atakuj UFO, które wylądowało, a nie zostało zestrzelone. Jest w nim co prawda więcej obcych, ale po zwycięskiej misji dostajesz 50 jednostek Elerium – 115 z każdego silnika obcego statku.

Zawsze atakuj TERROR SITE. Nawet w nocy. Zignorowanie napadu obcych kosztuje zbyt wiele.

Wykryta baza obcych może być dla ciebie dojną krową, jeśli będziesz ją bacznie obserwował i atakował lądujące tam SUPPLY SHIP – dostaniesz sporo punktów oraz będziesz miał stałe źródło Elerium. Nie dopuść jednak do tego, by obcy posiadali więcej niż jedną bazę.

Żołnierze zwiększają swoje parametry biorąc udział w akcjach. Z doświadczonym oddziałem zabieraj kilku świeżych ludzi, którym dasz zabić jakiegoś łatwego wroga (ogłuszonego lub opanowanego atakiem psi). Żołnierz, który ma na koncie zabitych wrogów, zyskuje więcej. Ale nawet „na sucho" można wiele zyskać. Każ żołnierzom np. dużo strzelać, a poprawią swoją celność.

Wysiadanie z transportera jest sztuką. Najpierw wypuść czołg, niech się rozejrzy dookoła. Następnie wyładuj część żołnierzy, kierując ich do najbliższych osłon (np. pod skrzydła i za podwozie Skyrangera). Jeśli masz pecha i napotykasz kilku obcych zaraz po wyjściu, jedynym rozwiązaniem jest rozrzucenie granatów dymnych wokół trapu.

Wykorzystuj ukształtowanie terenu! Chowaj się za przeszkodami, chodź tuż przy ścianach itp. Niektóre przedmioty eksplodują po trafieniu (dystrybutory na stacji benzynowej, beczki w bazie) – wykorzystaj to, jeśli chowa się za nimi wróg.

Kończąc swój ruch, klękaj. Polepszasz swoją celność i utrudniasz trafienie przeciwnikowi. Obserwuj uważnie teren podczas tury przeciwnika. Czasami można zauważyć jego ruch. Słuchaj też odgłosów – mogą naprowadzić cię na miejsce ukrycia kosmity (np. dźwięk otwieranych drzwi czy włazu). Cywile wchodząc do pomieszczenia zamykają za sobą drzwi. Obcy nie! Jeśli widzisz otwarte drzwi, może to być sygnał, że w środku czai się wróg.

Bronie

Najlepszą bronią jest BLASTER LAUNCHER. Pojedynczy żołnierz może jednak nieść maksymalnie pięć pocisków i porusza się wtedy bardzo wolno. Ponieważ BLASTER jest bronią kierowaną, możesz operować nią z wnętrza własnego transportowca. Wystarczy więc zabrać do transportowca kilkanaście pocisków i po wylądowaniu nie zabierać ich (będą leżały na podłodze, blisko wyjścia). Żołnierz uzbrojony w BLASTER LAUNCHER powinien stanąć w tym miejscu i po każdym strzale podnosić kolejne pociski z podłogi i ładować broń.

BLASTER LAUNCHER jest na tyle potężny, że przebija ściany statków kosmitów. Jeśli masz FLYING SUIT, dobrą taktyką w przypadku dużych UFO jest wybicie dziury w dachu, aby od razu móc dostać się na najwyższy poziom. Innym rozwiązaniem jest rozbicie ściany tuż przy drzwiach wejściowych – można wtedy wprowadzić do statku czołg, co przydaje się zwłaszcza w przypadku takich olbrzymów jak BATTLESHIP, który ma szerokie korytarze i dużą windę.

Niektóre rasy obcych są szczególnie odporne lub szczególnie podatne na pewne rodzaje ataków: Reaper i Chryssalid są wrażliwi na ogień, a ten ostatni także na pociski ogłuszające; Muton jest wrażliwy na atak PSI, Sectopod na laser, a Silacoid na pociski odłamkowe i granaty. Cyberdisc jest szczególnie odporny na amunicję przeciwpancerną (AP) i odłamkową (HE), Ethereal – na ogień i pociski ogłuszające, Muton na pociski AP, Sectopod na plazmę i pociski HE, Silacoid i Snakeman na ogień, Zombie (tworzony przez Chryssalida) na wszystko.

Istotną przeszkodą jest limit 80 przedmiotów, jakie można zapakować do transportowca. Nie wszyscy twoi ludzie muszą mieć najlepszy sprzęt – daj części broń laserową, która nie wymaga

magazynków z amunicją. Noś ze sobą co najwyżej jeden magazynek do broni plazmowej. Dodatkową amunicję uzyskasz przeszukując zabitych kosmitów. Ograniczaj się z używaniem dodatkowego sprzętu, jak np. MOTION SCANNER czy MIND PROBE.

Ważną decyzją taktyczną jest wybór między karabinem a pistoletem. Karabin (laserowy lub plazmowy) jest silniejszy i celniejszy od pistoletu, ale zużywa na strzał większą liczbę punktów ruchu oraz wymaga drugiej ręki wolnej (inaczej celność spada o 20%).

AUTOCANNON jest użyteczny wyłącznie wtedy, gdy stosujesz amunicję HE lub I. Ze zwykłą amunicją przeciwpancerną jest gorszy od pistoletu laserowego.

Nie dostajesz ujemnych punktów za niszczenie budynków i innej własności prywatnej. Zamiast wchodzić do budynku przez drzwi, bezpieczniej wysadzić całą ścianę...

W misjach TERROR SITE uważaj na Chryssalidy. Nie wchodź między budynki, jeśli dobrze nie ustalisz położenia wroga. Chryssalidy mają bardzo duży zasięg ruchu! Priorytetowo musisz je wyeliminować na samym początku (nawet jeśli przy okazji zabijesz cywila).

Każdy napoczęty magazynek z amunicją po skończeniu bitwy jest uważany za pusty. Gdy zauważysz, że bitwa zmierza ku końcowi (zostało 1-2 kosmitów), rozładuj broń tym żołnierzom, którzy nie będą ci potrzebni do zabicia ostatnich wrogów. Możesz zyskać więcej amunicji, jeśli rozładujesz także broń zabitych kosmitów.

Jeśli jeden z żołnierzy stał się ulubionym celem ataków PSI obcych, oznacza to, że jego siła PSI jest najmniejsza. Możesz go wyrzucić z oddziału. Możesz też użyć go do zneutralizowania ataków PSI – nie dawaj mu żadnej broni i niech kosmici się na nim wyżywają (ktoś z nich musi go jednak zauważyć, nie wystarczy pozostawić go w transportowcu). Przez pierwsze etapy możesz atakować śmielej, nie martwiąc się o ataki PSI.

Sprzęt

Za każdego Skyrangera i Interceptora musisz płacić co miesiąc określoną stawkę. Za statki własnej roboty nie. Z drugiej strony Interceptor z dwoma działkami plazmowymi (PLASMA CANNON) poradzi sobie ze wszystkim, co jest mniejsze od pancernika (BATTLESHIP), a ponadto ma większy zasięg niż Firestorm. Tak więc, albo spróbuj jak najszybciej wynaleźć i wyprodukować kilka Firestormów, albo skup się na wynalezieniu lepszego uzbrojenia (PLASMA BEAM) dla swoich Interceptorów i poczekaj z budowaniem nowych statków do momentu wynalezienia Avengera. Lightning jest bardzo złym statkiem, z jednym działem ma za małą siłę ognia jak na myśliwiec, a jako transportowiec ma ten minus, że nie może przewozić czołgów.

W walce na ziemi jesteś jeszcze bardziej zacofany niż w powietrzu. Szybko zbadaj LASER WEAPON, następnie ALIEN GRENADE, MEDIKIT i LASER PISTOL (RIFLE), a później ALIEN ALLOY i PERSONAL ARMOR.

Pieniądze

Pieniądze od sponsorów są kroplą w morzu potrzeb. Dlatego wiele uwagi powinieneś poświęcać zarabianiu. Oto trzy podstawowe metody zdobywania gotówki:

– Działaj tak by sponsorujące cię kraje były zadowolone, co wiąże się ze wzrostem dotacji.

– Sprzedawaj artefakty, jakie znajdziesz w statkach i bazach obcych. W pierwszych etapach nie chomikuj cennych broni – pieniądze są ci potrzebne teraz, a dodatkowe PLASMA CANNON jeszcze nie raz zdobędziesz.

– Produkuj i sprzedawaj sprzęt, przede wszystkim MOTION SCANER i LASER CANNON.

– Oszczędzaj, sprzedając każdą niepotrzebną sztukę broni lub amunicji, zwalniaj niepotrzebnych ludzi, wyburzaj niepotrzebne elementy baz.

Jeśli zwolnisz ludzi (naukowców lub techników) przed końcem miesiąca, nie musisz płacić im pensji. Bardziej wysublimowaną metodą jest posiadanie dwóch podobnych baz z podobnym składem osobowym. Tuż przed końcem miesiąca przenieś wszystkich naukowców i techników z jednej bazy do drugiej, i odwrotnie. Program nie naliczy ich miesięcznych wynagrodzeń.

FAQ

TABELE

Elementy bazy

Nazwa	Czas budowy)	Koszt budowy	Koszt utrzymania	Użyteczność
Access Lift	1	300k	4k	Wejście do bazy
Alien Containment	18	500k	15k	Miejsce dla 10 żywych kosmitów
Fusion Defense	36	1800k	14k	Siła ognia 1200, celność 80%
General Stores	10	150k	5k	Miejsce dla 50 szt. wyposażenia
Grav Shield	38	2300k	15k	Daje obronie czas na dodatkowy strzał
Hangar	25	200k	25k	Miejsce na 1 statek powietrzny
Hyperwave Decoder	26	2000k	30k	Wykrywa 100% statków obcych i ujawnia cel ich lotu
Laboratory	26	750k	30k	Miejsce pracy dla 50 naukowców
Large Radar	25	800k	15k	Zasięg 450 Mm, prawdop.wykrycia 5%/10 min
Laser Defense	24	900k	10k	Siła ognia 600, celność 60%
Living Quarters	16	400k	10k	Kwatery dla 50 ludzi
Mind Shield	33	1300k	5k	Maskuje bazę przed detektorami kosmitów
Missile Defense	16	200k	5k	Siła ognia 500, celność 50%
Plasma Defense	36	1200k	12k	Siła ognia 900, celność 70%
Psi Lab	24	750k	16k	Miejsce treningu psi
Small Radar	12	500k	10k	Zasięg 300 Mm, prawdop. wykrycia 5%/10 min
Workshop	32	800k	35k	Miejsce pracy dla 50 techników

Fusion Defense, Grav Shield, Hyperwave Decoder, Laser Defense, Mind Shield, Plasma Defense i Psi Lab są dostępne dopiero po uzyskaniu odpowiednich informacji od schwytanych obcych.

Koszt budowy bazy

miejsce budowy	koszt	obejmuje
Africa, South	550,000	Afryka Południowa
Africa, North	650,000	Nigeria, Egipt
Atlantic, North	500,000	
America, North	800,000	USA, Kanada
America, South	600,000	Brazylia
Antartica	900,000	
Arctic	950,000	
Asia, Central	500,000	Chiny
Asia, South East	750,000	Japan, Chiny
Australasia	750,000	Australia
Europe	1,000,000	kraje Europy Zachodniej
Pacific	600,000	
Siberia	800,000	Rosja, Indie

Statki powietrzne X-COM

	Prędkość	Przys–pieszenie	Paliwo	Miejsca na broń	Wytrzy–małość	Przestrzeń transportowa
Skyranger	760	2	2000	0	150	14
Interceptor	2100	3	1000	2	100	0
Firestorm	4200	9	20(E) 4	2	500	0
Lightning	3100	8	30(E) 6	1	800	12
Avenger	5400	10	60(E) 12	2	1200	26

Firestorm, Lighting i Avenger mogą zostać wynalezione dopiero po przebadaniu technologii obcych. (E) – Używa Elerium–115 jako paliwa. 20(E) 4 oznacza, że statek ma 20 jednostek E–115 na pokładzie, ale podczas jednego lotu zużywa 4. Wytrzymałość: suma wartości trafień, jakie dana jednostka może wytrzymać.

Uzbrojenie statków powietrznych

	Siła trafienia	Zasięg	Celność	Czas ładowania	Liczba pocisków
Cannon	10	10	10%	2s	200
Stingray	70	30	70%	15s	6
Avalanche	100	60	100%	20s	3
Laser Cannon	70	21	70%	4s	99
Plasma Beam	140	52	140%	6s	99
Fusion Launcher	230	65	230%	25s	2

Działko (CANNON) jest generalnie bezużyteczne. Pociski STINGRAY przydadzą się przeciwko małym i co najwyżej średnim UFO. Na początku gry przezbrój swoje myśliwce w jedną wyrzutnię STINGRAY i jedną AVALANCHE, a z pojawieniem się dużych UFO, w dwie wyrzutnie AVALANCHE. Przeciętnie 2–3 tak uzbrojone myśliwce zestrzeliwują TERROR SHIP lub SUPPLY SHIP z łatwością. W dalszej grze zapomnij o LASER CANNON i FUSION LAUNCHER, liczy się tylko PLASMA BEAM.

Uzbrojenie komandosów

	Celność/pkt. ruchu			Siła	Typ	Liczba pocisków
	Aimed	Snap	Auto			
Pistol	78/30	60/18	26		AP Pistol Clip	15
Rifle	110/80	60/25	35/35	30	AP Rifle Clip	20
Heavy Cannon	90/80	60/33	56		AP HC–AP	6
			52		HE HC–HE	6
			60		I HC–I	6
Auto Cannon	82/80	56/33	32/40	42	AP AC–AP	14
				44	HE AC–HE	14
				48	I AC–I	14
Rocket Launcher	115/75	55/45	75		HE Small Rocket	
			100		HE Large Rocket	
				90	I Incendiary Rocket	
Grenade				50	HE	
Smoke Grenade				60	Smoke	
Proximity Grenade				70	HE	
High Explosive				110	HE	
Laser Pistol	68/55	40/20	28/25	46	Las	
Laser Rifle	100/50	65/25	46/34	60	Las	
Heavy Laser	84/75	50/33		85	Las	
Plasma Pistol	85/60	65/30	50/30	52	Plas PP clip	25
Plasma Rifle	100/60	86/30	55/63	80	Plas PR clip	30
Heavy Plasma	110/60	75/30	50/35	115	Plas HP clip	35
Blaster Launcher	120/80		200		HE Blaster Bomb	
Small Launcher	110/75	65/40		90	Stun Stun Bomb	
Alien Grenade				90	HE	

Typ amunicji: AP – przeciwpancerna; HE – odłamkowa; I – zapalająca; Smoke – dymna; Stun – ogłuszająca. Uwagi: – Celność broni dwuręcznej (karabinu) jest zmniejszona o 20%, gdy druga ręka komandosa nie jest wolna; – Celność jest zwiększona o 10%, gdy żołnierz klęczy.

Wyprodukuj broń laserową możliwie szybko, następnie HEAVY PLASMA i w końcu BLASTER LAUNCHE. Zapomnij o HEAVY CANNON i HEAVY LASER ze względu na brak opcji AUTO (seria trzech strzałów). Na początku gry przydaje się AUTOCANNON i ewentualnie ROCKET LAUNCHER (choć jest trochę zbyt nieporęczny). AUTOCANNON jest użyteczny przez całą grę jako znakomite narzędzie do usuwania żywopłotów i drewnianych ścian (amunicja HE), a w nocy do oświetlania terenu (INCENDIARY).

FAQ

Typy czołgów

	Koszt	Liczba pocisków	Siła	Ruch	Pancerz Prz/Bok/Tył	Wytrzymałość
Tank/Cannon	450K	30	60	70	90/75/60	90
Tank/Rocket	480K	8	85	70	90/75/60	90
Tank/Laser	500K	255	110	70	90/75/60	90
Hover/Plasma	850K	255	110	100	130/130/100	90
Hover/Launcher	900K	8	140	100	130/130/100	90

Na początku gry są niezastąpione do zwiadu i szybkiego ataku. W miarę jak żołnierze nabywają doświadczenia i produkujesz coraz lepsze pancerze rola czołgów się zmniejsza, tym bardziej że zajmują one w transportowcu miejsce aż czterech żołnierzy (lepiej mieć czterech dobrych żołnierzy niż czołg).

Kiedy ładujesz czołg do transportowca, musisz mieć w bazie wystarczającą liczbę amunicji (patrz „Liczba pocisków" w tabelce powyżej).

Pancerze osobiste

	Przód	Bok	Tył	Dół
Brak	5	5	5	5
Personal Armor	50	40	30	30
Power Suit	100	80	70	60
Flying Suit	110	90	80	70

PERSONAL ARMOR nadaje się tylko do uspokojenia sumienia, że nie puszcza się ludzi bez osłony. Prawdziwym pancerzem jest POWER SUIT. FLYING SUIT jest odrobinę zbyt kosztowny w produkcji (wymaga E–115), ale nie musisz wszystkich weń wyposażać – wystarczy, że nosi go 3, 4 ludzi w drużynie.

Inne wyposażenie

	%	Zastosowanie
Electroflare	25	Oświetla teren, wielorazowego użytku
Medikit	10	Leczy rany, podnosi morale, cuci nieprzytomnych
Motion Scanner	25	Sygnalizuje ruch w promieniu 8 pól
Mind Probe	50	Pozwala rozpoznać rangę obcego i jego parametry (punkty ruchu, zdrowie itp.)

Zamiast używać ELECTROFLARE, weź AUTOCANNON z kilkoma magazynkami amunicji zapalającej. Flara przydaje się raczej w rzadkich przypadkach, np. w TERROR SITE, gdy nie chcesz usmażyć cywila. Można jej używać wielokrotnie, tj. rzucić, podejść, podnieść, znowu rzucić – dlatego nie potrzebujesz ich wiele.

MEDIKIT to absolutnie obowiązkowe wyposażenie dla ok. połowy twojej drużyny.

MOTION SCANNER – jeśli masz dużo czasu, żeby się bawić... Przydaje się jedynie w momentach, kiedy stoisz przed zamkniętymi drzwiami, a chciałbyś wiedzieć, czy coś nie czai się w środku.

MIND PROBE – niezbędna w dalszej części gry, kiedy trzeba łapać kosmitów o określonych specjalnościach (LEADER, NAVIGATOR itp.), a nie marnować czasu na zwykłych żołnierzy.

Rzeczy, które możesz produkować

	Godziny	Koszt	Miejsce	Elerium	Alloys	Cena
Motion scanner	220	34k	4	–	–	45600
Medikit	420	28k	4	–	–	46500
Mind probe	1200	262k	4	1	–	334000
Psi amp	500	160k	4	1	–	194700
Personal armor	800	22k	12	–	4	140000
Power suit	1000	42k	16	5	5	310000
Flying suit	1400	58k	16	1	6	5420000

FAQ

Tank/laser	1200	500k	25	–	–	?
Hovertank/plasma	1200	850k	30	30	–	5980000
Hovertank/launcher	1400	900k	30	25	8	1043000
HWP fusion bomb	400	15k	25	5	8	31500
Laser pistol	300	8k	2	–	–	20000
Laser rifle	400	20k	3	–	–	36900
Heavy laser	700	32k	4	–	–	61000
Plasma pistol	600	56k	3	–	1	84000
Plasma pistol clip	60	2k	4	1	–	4440
Plasma rifle	820	88k	4	–	1	126500
Plasma rifle clip	80	3k	4	2	–	6290
Heavy plasma	1000	122k	4	–	1	171600
Heavy plasma clip	80	6k	4	3	–	9590
Blaster launcher	1200	90k	5	–	1	144000
Blaster bomb	220	8k	3	3	–	17028
Small launcher	900	78k	3	–	1	120000
Stun bomb	200	7k	2	1	–	15200
Alien grenade	200	6.7k	2	2	–	14850
Firestorm	14000	400k	30	–	65	–*
Lightning	18000	600k	34	–	85	–*
Avenger	34000	900k	36	–	120	–**
Laser cannon	300	182k	6	–	–	211000
Plasma beam	500	226k	8	15	–	267300
Fusion ball launcher	400	242k	6	–	–	281100
Fusion ball	600	28k	6	4	–	53300
Alien alloys	100	3k	10	–	–	6500
Elerium–115	–	–	–	–	–	5000***
UFO power source	1400	130k	22	16	5	250000
UFO navigation	1600	150k	18	–	3	80000

* ponadto potrzeba 1 UFO POWER SOURCE i 1 UFO NAVIGATION

** ponadto potrzeba 2 UFO POWER SOURCE i 1 UFO NAVIGATION

*** Elerium może być pozyskiwane jedynie ze statków i baz obcych.

Zasięg i siła ognia UFO

Typ statku	Zasięg ognia (km)	Siła ognia
Small Scout	0	0
Medium Scout	15	20
Large Scout	34	20
Harvester	22	40
Abductor	20	40
Terror Ship	42	120
Battleship	65	140
Supply Ship	28.5	60

Inne parametry UFO

	Prędkość	Wytrzymałość	Rozmiary	Liczebność załogi
Small Scout	2200	50	3	1
Medium Scout	2400	200	9	9
Large Scout	2700	250	12	13
Harvester	4000	500	16	21 (1L)
Abductor	4300	500	12	18 (1L)
Terror Ship	4800	1200	30	14/10 (1L)
Supply Ship	3200	2200	30	20 (1L)
Battleship	5000	3000	30	22/6 (1C/1L)

Rozmiary statku liczone są w polach. Maksymalna liczebność załogi oznacza największą liczbę obcych, których możesz trafić w jednej misji. Liczby łamane np. 14/10 wskazują na obecność dwóch ras. Reaper lub Cyberdisc liczy się za czterech obcych. 1L to jeden LEADER, 1C jeden COMMANDER.

WARCRAFT 2

Gra strategiczna w świecie fantasy. Stajesz po stronie ludzi lub orków, starając się rozstrzygnąć odwieczny konflikt między tymi dwiema rasami. Gra łączy wątki militarne i ekonomiczne. Rozgrywka to ciąg dwudziestu ośmiu misji, podczas których trzeba wypełnić postawione na początku zadania. Skala gry nie jest duża: wystawia się pojedyncze budynki, dowodzi poszczególnymi żołnierzami. Akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Korzystając z posiadanych zasobów, rozbudowujesz własną osadę, wystawiasz armię, odnajdujesz i niszczysz siedziby wroga. Istotną trudność sprawia zachowanie równowagi między rozwojem ekonomicznym a rozwojem militarnym. Możesz rozgrywać kampanię (złożoną z ciągu scenariuszy), pojedyncze, gotowe scenariusze lub tworzyć własne.

Podobne gry: DUNE 2, COMMAND & CONQUER, SETTLERS 2, POLANIE.

Producent/Wydawca: BLIZZARD
Dystrybucja w Polsce: CD Projekt

Wymagania sprzętowe:
PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 ; 8MB RAM
SVGA ; SB ; SB AWE ; GUS ; MIDI

Opis: SECRET SERVICE 32



Orki i ich banda

Jednostki lądowe

Peon – chłop, pracuje przy wznoszeniu budynków, naprawia uszkodzenia, pozyskuje zasoby.
Grunt – podstawowy żołnierz orków.
Troll Axethrower – lekkozbrojny żołnierz trolli. Może prowadzić walkę dystansową.
Troll Berserker – jw. tylko silniejszy.
Ogre – bardzo silny wojownik.
Ogre–Mage (ogr – mag) – jw. plus umiejętność rzucania czarów.
Catapult – machina wojenna. Powolna, lecz świetna w walce dystansowej.
Goblin Sappers – saperzy goblinów. Mogą wysadzać budynki, drzewa lub glazy.
Death Knight (Rycerz Śmierci) – potrafi rzucać czary.

Jednostki morskie

Orc Transport – barka desantowa orków. Zabiera na pokład maks. 6 jednostek.
Orc Oil Tanker – tankowiec orków. Stawia platformy wiertnicze i przywozi z nich ropę do portu.
Troll Destroyer – niszczyciel, mały okręt trolli.
Ogre Juggernaut – pancernik, powolny, ale silny.
Giant Turtle – okręt podwodny goblinów. Widoczny wyłącznie dla innych okrętów podwodnych oraz z powietrza: z jednostek latających oraz wież strażniczych.

Jednostki latające:

Goblin Zeppelin – mały, zwiadowczy sterowiec.
Dragon – smok. Zionie ogniem, jest wrażliwy na ataki.

Czary

Ogre–Mage

- EYE OF KILLROG – latające oko, które pozwala obserwować odległe tereny. Bardzo szybkie, ale nietrwałe.
- BLOODLUST – jednostkę, na którą zostaje rzucony, ogarnia szał bojowy. Dzięki temu zwiększa się jej siła ataku.
- RUNES – tworzy eksplodującą pułapkę.

Death Knight (Rycerz Śmierci)

- TOUCH OF DARKNESS – zwykły dla Rycerza Śmierci magiczny atak.
- DEATH COIL – wysysa życie z ofiary i zwiększa żywotność Rycerza.
- HASTE – zwiększa prędkość postaci, na którą zostanie rzucony, także prędkość zadawania ciosów!
- UNHOLY ARMOR – gwarantuje, przez pewien okres czasu, pełną odporność na ciosy.
- RAISE DEAD – ożywia zabitych.
- DECAY – żrące opary.
- WHIRLWIND – wir powietrzny. Osłabia i unieruchamia ofiarę czaru.

Budynki

Pig Farm (farma) – wytwarza żywność.
Great Hall (dwór) – podstawa każdej osady. Umożliwia stawianie nowych budynków.
Stronghold (warownia) – rozbudowany Great Hall. Konieczny do postawienia niektórych budynków. Zwiększa zyski z kopalni – dodaje 10 sztuk złota do każdego worka (100 szt.).
Fortress (forteca) – rozbudowany Stronghold. Konieczny do postawienia niektórych budynków. Zwiększa zyski z kopalni – dodaje 20 sztuk złota do każdego worka.

Barracks (koszary) – umożliwiają szkolenie jednostek wojskowych.
Shipyard (stocznia) – port umożliwiający budowę jednostek morskich.
Troll Lumber Mill (tartak trolli) – konieczny do wystawienia Troll Axethrowers. Zwiększa zyski z wyrębu – dodaje 25 do każdego ładunku drewna (100 szt.).
Foundry (odlewnia) – pozwala budować lepsze okręty, zwiększa ich siłę ognia i pancerz.
Oil Refinery (rafineria ropy) – zwiększa zyski z odwiertów – dodaje 25 do każdego ładunku ropy (100).
Oil Platform (platforma wiertnicza) – pozwala wydobywać ropę.
Blacksmith (kowal) – konstruuje katapulty, kuje żołnierzom lepszy oręż i zbroję.
Ogre Mound (kopiec ogrów) – pozwala wystawiać ogrów.
Altar of Storms (ołtarz burz) – pozwala szkolić Ogre–Magi.
Goblin Alchemist (alchemik) – konstruuje sterowce zwiadowcze, okręty podwodne i szkoli saperów.
Dragon Roost (gniazdo smoków) – w nim rodzą się smoki.
Watch Tower (wieża obserwacyjna) – ma większe pole widzenia niż jednostki lądowe, pozwala zobaczyć okręty podwodne.
Guard Tower (wieża strażnicza) – jw., ostrzeliwuje wroga strzałami.
Cannon Tower (wieża artyleryjska) – jw., ostrzeliwuje wroga kulami i nie może atakować jednostek powietrznych.
Temple of the Damned (Świątynia Przeklętych) – pozwala szkolić Rycerzy Śmierci.

Ludzie i ich sojusznicy

Jednostki lądowe

Peasant (chłop) – wznosi budynki, naprawia uszkodzenia, pozyskuje zasoby (drewno, złoto).
Footman (piechota) – żołnierz.
Elven Archer (elfi łucznik) – łucznik, prowadzi walkę dystansową.
Elven Ranger (elfi zwiadowca) – jw., tylko lepszy, ma większe pole widzenia.
Knight (rycerz) – porusza się konno, jest silny w walce wręcz.
Paladin (paladyn) – jw., potrafi rzucać czary.
Ballista (balista) – machina wojenna, słaba i powolna, ale znakomita do dalekosiężnego ostrzału.
Dwarven Demolition Squad (krasnoludzcy saperzy) – w samobójczym ataku wysadzają budynki, drzewa lub skały.
Mage (mag) – doskonale rzuca czary.

Jednostki morskie

Human Transport (barka desantowa ludzi) – przewozi maks. sześć jednostek.
Elven Destroyer (niszczyciel elfów) – mały okręt wojenny.
Human Oil Tanker (zbiornikowiec) – stawia platformy wiertnicze i transportuje z nich ropę do portu.
Gnomish Submarine (okręt podwodny gnomów) – pływa pod wodą, może go wykryć tylko inny okręt podwodny, jednostki powietrzne lub wieże.
Battleship (okręt liniowy) – powolny, lecz bardzo silny okręt wojenny.

Jednostki powietrzne

Gnomish Flying Machine – rodzaj zwiadowczego śmigłowca, bez uzbrojenia.
Gryphon Rider – jeździec na gryfie, strzela błyskawicami, wrażliwy na atak.

Czary

Paladin

– HOLY VISION (święta wizja) – ukazuje kawałek mapy.
– HEALING (leczenie) – przywraca siły rannym jednostkom. Nie można leczyć balist, okrętów ani urządzeń mechanicznych.

– **EXORCISM** (egzorcyzm) – sieje spustoszenie wśród niemartwych (ożywionych trupów).

Mage

LIGHTNING (błyskawica) – zwykły magiczny atak czarodzieja.
FIREBALL (ognista kula) – przypomina atak smoka. Strumień ognia leci na odległość 3–4 pól w wybranym kierunku.
– **FLAME SHIELD** (ognista tarcza) – wybraną jednostkę otacza defensywno–ofensywny pierścień płomieni.
– **SLOW** (spowolnienie) – czar ofensywny, spowalnia ruch i szybkość zadawania ciosów ofiary.
– **INVISIBILITY** (niewidzialność) – zaczarowany oddział staje się na pewien czas (30 sek.) niewidoczny dla wroga. Nie należy rzucać tego czaru na Dwarven Demolition Squad, gdyż powoduje to eksplozję i śmierć krasnoludów.
– **BLIZZARD** (zamieć) – silny czar niszczący (może zniszczyć na raz nawet 2–3 budynki), ma duży zasięg.
– **POLYMORPH** – zamienia ofiarę w crittera. Zużywa 200 mana.

Budynki

Farm (farma) – wytwarza żywność.
Town Hall (ratusz) – podstawa każdej osady. Umożliwia stawianie nowych budynków.
Keep (twierdza) – silniejszy Town Hall. Niezbędny do stawiania niektórych budynków. Dodaje 10 sztuk złota do każdego przyniesionego z kopalni worka.
Castle (zamek) – silniejszy Keep. Niezbędny do stawiania niektórych budynków. Dodaje 20 sztuk złota do każdego przyniesionego z kopalni worka.
Barracks (koszary) – konieczne do szkolenia jednostek wojskowych.
Shipyard (stocznia) – port, w którym powstają okręty.
Elven Lumber Mill (tartak elfów) – konieczny do wystawiania łuczników. Dodaje 25 do każdego ładunku drewna (100).
Foundry (odlewnia) – pozwala budować lepsze okręty, zwiększa ich siłę ognia i pancerz.
Oil Platform (platforma wydobywcza) – dodaje 25 do każdego ładunku ropy (100).
Blacksmith (kowal) – konstruuje balisty, wykuwa lepszy oręż i pancerz dla wojska.
Stables (stadnina) – pozwala wystawiać rycerzy (Knights).
Church (kościół) – pozwala wystawiać paladynów (Paladins).
Gnomish Inventory (pracownia gnomów) – konstruują Flying Machines, okręty podwodne i szkolą krasnoludów.
Gryphon Aviary (ptaszarnia gryfów) – miejsce wylęgu gryfów.
Mage Tower (wieża czarnoksięska) – pozwala szkolić magów.
Scout Tower (wieża obserwacyjna) – ma większe pole widzenia, pozwala zobaczyć okręty podwodne.
Guard Tower (wieża strażnicza) – jw., może razić wrogów strzałami.
Cannon Tower (wieża artyleryjska) – jw., ale ostrzeliwuje wroga z dział. Nie może atakować jednostek powietrznych.

Parametry jednostek

Jednostki ludzi

Jednostka	Pole zasięgu	Wytrzymałość	Czas budowy	Koszt złoto/drewno/ropa	Zasięg ataku	Pancerz	Siła
Footman	4	60	60	600/0/0	1	2	6/3
Peasant	4	30	45	400/0/0	1	0	3/2
Ballista	9	110	250	900/300/0	8	0	80/0

Knight	4	90	90	800/100/0	1	4	8/4
Elven Archer	5	40	70	500/50/0	4	0	3/6
Mage	9	60	120	1200/0/0	2	0	0/9
Paladin	5	90	90	800/100/0	1	4	8/4
Dwarven	4	40	200	700/250/0	1	0	4/2
Oil Tanker	4	90	50	400/200/0	1	10	0/0
Transport	4	150	70	600/200/500	1	0	0/0
Elven Destroyer	8	100	90	700/350/700	4	10	35/0
Battleship	8	150	140	1000/500/1000	6	15	130/0
Gnomish Submarine	5	60	100	800/150/900	4	0	50/0
Gnomish Flying Machine	9	150	65	500/100/0	1	2	0/0
Gryphon Rider	6	100	250	2500/0/0	4	5	0/16

Jednostki orków

Jednostka	Pole zasięgu	Wytrzymałość	Czas budowy	Koszt (złoto/drewno/ropa)	Zasięg	Pancerz	Siła
Grunt	4	60	60	600/0/0	1	2	6/3
Peon	4	30	45	400/0/0	1	0	3/2
Catapult	9	110	250	900/300/0	8	0	80/0
Ogre	4	90	90	800/100/0	1	4	8/4
Troll Axethrower	5	40	70	500/50/0	4	0	3/6
Death Knight	9	60	120	1200/0/0	3	0	0/9
Ogre–Mage	5	90	90	800/100/0	1	4	8/4
Goblin Sappers	4	40	200	700/250/0	1	0	4/2
Oil Tanker	4	90	50	400/200/0	1	10	0/0
Transport	4	150	70	600/200/500	1	0	0/0
Troll Destroyer	8	100	90	700/350/700	4	10	35/0
Ogre Juggernaught	8	150	140	1000/500/1000	6	15	130/0
Giant Turtle	5	60	100	800/150/900	4	0	50/0
Goblin Zeppelin	9	150	65	500/100/0	1	2	0/0
Dragon	6	100	250	2500/0/0	4	5	0/16
Eye of Killrog	3	100	0	0/0/0	1	0	0/0
Skeleton	3	40	0	0/0/0	1	0	6/3
Daemon	5	60	0	0/0/0	2	2	9/1

Parametry budowli

Budowle ludzi

Budowla	Pole zasięgu	Wytrzymałość	Czas budowy	Koszt (złoto/drewno/ropa)	Zasięg	Pancerz	Siła
Farm	3	400	100	500/250/0	0	20	0/0
Barracks	3	800	200	700/450/0	0	20	0/0
Church	3	700	175	900/500/0	0	20	0/0
Scout Tower	9	100	60	550/200/0	0	20	0/0
Stables	3	500	150	1000/300/0	0	20	0/0
Gnomish Inventory	3	500	150	1000/400/0	0	20	0/0
Gryphon Aviary	3	500	150	1000/400/0	0	20	0/0
Shipyard	3	1100	200	800/450/0	0	20	0/0
Town Hall	4	1200	255	1200/800/0	0	20	0/0
Elven Lumber Mill	3	600	150	600/450/0	0	20	0/0
Foundry	3	750	175	700/400/400	0	20	0/0
Mage Tower	3	500	125	1000/200/0	0	20	0/0
Blacksmith	3	775	200	800/450/100	0	20	0/0
Refinery	3	600	225	800/350/200	0	20	0/0
Oil Platform	3	650	200	700/450/0	0	20	0/0
Keep	6	1400	200	2000/1000/200	0	20	0/0
Castle	9	1600	200	2500/1200/500	0	20	0/0
Guard Tower	9	130	140	500/150/0	7?	20	4/12
Cannon Tower	9	160	190	1000/300/0	10?	20	50/4

Budowle orków

Budowla	Pole zasięgu	Wytrzymałość	Czas budowy	Koszt (złoto/drewno/ropa)	Zasięg	Pancerz	Siła
Pig Farm	3	400	100	500/250/0	0	20	0/0
Barracks	3	800	200	700/450/0	0	20	0/0
Altar of Storms	3	700	175	900/500/0	0	20	0/0
Watch Tower	9	100	60	550/200/0	0	20	0/0
Ogre Mound	3	500	150	1000/300/0	0	20	0/0
Goblin Alchemist	3	500	150	1000/400/0	0	20	0/0
Dragon Roost	3	500	150	1000/400/0	0	20	0/0
Shipyard	3	1100	200	800/450/0	0	20	0/0
Great Hall	4	1200	255	1200/800/0	0	20	0/0
Troll Lumber Mill	3	600	150	600/450/0	0	20	0/0
Foundry	3	750	175	700/400/400	0	20	0/0
Temple of the Damned	3	500	125	1000/200/0	0	20	0/0
Blacksmith	3	775	200	800/450/100	0	20	0/0
Refinery	3	600	225	800/350/200	0	20	0/0
Oil Platform	3	650	200	700/450/0	0	20	0/0
Stronghold	6	1400	200	2000/1000/200	0	20	0/0
Fortress	9	1600	200	2500/1200/500	0	20	0/0
Guard Tower	9	130	140	500/150/0	7?	20	4/12
Cannon Tower	9	160	190	1000/300/0	10?	20	50/4

Cheaty

Naciśnij ENTER – na dole ekranu pojawi się kursor, wpisz kod i naciśnij ENTER jeszcze raz:

TIGERLILY – umożliwia przeskakiwanie etapów. Wystarczy wpisać np. „HUMANS 6" czy „ORCS 12" by znaleźć się na żądanym etapie.
TITLE – wyłącza napisy
GLITTERING PRIZES – dodaje 10000 złota, 5000 drewna
VALDEZ – dodaje 5000 ropy
SPYCOB – jw., ale dodaje tylko tobie, nie komputerowi
HATCHET – drewno
MAKE IT SO – szybkie budowanie
SHOWPATH – odkrywa całą planszę
DAY – wyłącza opcję Fog of War
UCLA – wyświetla napis „Go Bruins!"
NOGLUES – wyłącza animacje
THERE CAN ONLY BE ONE – koniec gry
IT IS A GOOD DAY TO DIE – dodaje twoim jednostkom siły
YOU PITIFUL WORM – natychmiastowa przegrana
EVERY LITTLE THINGS SHE DOES – daje ulepszenia czarów
DECK ME OUT – udostępnia ulepszenia broni i pancerzy

Jeśli chcesz szybciej postawić jakiś budynek, rozpocznij budowę, a następnie zbierz 10 chłopków i każ im naprawiać stawianą budowlę. Kosztuje to więcej pieniędzy, ale tempo budowy zwiększa się dziesięciokrotnie.

Można naprawiać barki. Wystarczy wylądować statkiem na brzegu i skierować tam chłopka do naprawy. Atakując takie budynki jak LUMBER MILL, TOWN HALL lub platformę wiertniczą, zawsze możesz zdemolować je do punktu, w którym wystarczy do ich zniszczenia tylko jedno uderzenie. Poczekaj aż do budynku wejdzie chłop (tankowiec w przypadku platformy) i uderz – ubijesz na raz dwa ptaszki.

Crittery eksplodują, jeśli dostatecznie długo na nich poklikasz. FLAME SHIELD najlepiej rzucić w środek ugrupowania wroga. DWARVES lub SAPPERS wybuchają, jeśli rzucisz na nich czar Invisibility lub Unholy Armor. Wystarczy więc wypatrzyć takich u wroga, a gdy jeszcze znajdą się w środku jego ugrupowania.

„Z”

Na początku była DUNE 2. W niespotykany sposób budowała napięcie, tworzyła wrażenie, że przebieg zdarzeń zależy od dowodzącego swą armią gracza. Fakt faktem, że wśród licznych kontynuatorów, takich jak WARCRAFT lub COMMAND & CONQUER, znalazło się „Z”. Tę grę należałoby właściwie zaliczyć ściśle do gatunku action–strategy, gdyby nie fakt, że tworzy jednocześnie nowy, niespotykany podgatunek.

„Z” to fantastyczna produkcja zadająca kłam stwierdzeniu, że im dłużej się na daną grę czeka, tym więcej osób doznaje przykrego zawodu. O „Z” mówi się równie często i różnie. Nawet w naszej redakcji nie obyło się bez sporów. Dla niektórych „Z” jest nawet grą roku i jak na razie nie widzę powodów, dla których miałbym to stanowisko zmienić. Osobiście, bo jest to sprawa indywidualna, zarzucić jej mogę chyba tylko zbyt szybko rosnący poziom trudności.

Podobne gry: COMMAND & CONQUER, WARCRAFT, POLANIE.

Producent: BITMAP BROTHERS
Wydawca: VIRGIN
Dystrybucja w Polsce: IPS

Wymagania sprzętowe:
PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX2/66; 8 MB RAM
VGA/SVGA ; SB 16 ; SB AWE

Opis: SECRET SERVICE 39



Sektor „Z"

Trzema postaciami, które będą nam stale towarzyszyć, są: twardy komandor (Commander) Zod oraz dwie fajtłapy – kierujący statkiem dostarczającym broń i amunicję szeregowy Brad i świr Allan. Minusem, a raczej niedociągnięciem w grze jest fakt, iż niejasno została przedstawiona rola, jaką odgrywa w grze użytkownik. Nie wiadomo, czy wciela się on w podwładnego Zoda, czy też staje się posiadaczem pentiumowego mózgu komandora. Nic to, ważne jest gra! – mógłby ktoś powiedzieć. Podczas gry brakowało mi jednak szczegółowych odpraw, jak miało to miejsce w WARCRAFT 2, gdzie razem z hufcem zbrojnych służyłem pod sztandarem króla Lothara. Tu w każdej misji trzeba po prostu zniszczyć fort wroga. Jak i kiedy – zależy już wyłącznie od gracza.

„Z" po brzegi wypełnione jest humorem, zarówno parodycznym, jak i sytuacyjnym. Obojętnie, czy autorzy naśmiewają się ze scen meldunków z COMMAND & CONQUER, czy też przez całą grę ciągną wątek Brada i Allana pijących paliwo rakietowe – wszystkie humorystyczne sceny zostały przemyślane niczym numery Jasia Fasoli.

Celem „Z" jest zniszczenie wroga, totalna zagłada niebieskich robotów. Niestety, obie strony dysponują identycznymi jednostkami, co stanowi niemałe utrudnienie. Oddziały piechoty wyglądają na planszy identycznie i jedynie za pomocą radaru można rozpoznać, czy zbliżająca się falanga to słabiutcy szeregowcy (Grunts), czy też nadciągają wyposażeni w miotacze ognia blacharze. Wprowadza to element ryzyka, gdyż prowadząc rajd na dalej wysunięty obszar, można łatwo znaleźć się pod ostrzałem rakietnic. Dlatego właśnie wzorowa grupa wypadowa powinna składać się z czterech gości wyposażonych w rakietnice (Though) i trzy, cztery oddziały uzbrojone w karabiny maszynowe (Psychos). Oczywiście, sytuacja diametralnie zmienia się, gdy atak dotyczy nieruchomych stanowisk ogniowych lub średnich albo (o zgrozo!) ciężkich czołgów. Wtedy szala zwycięstwa może łatwo się przechylić. Pytanie, tylko w którą stronę? Często decyduje przypadek.

We gonna blow up this fuc...!!!

Z pewnością podczas gry nierzadko spotkasz się z samotnymi rajdami jednego, góra dwóch wrogich oddziałów na twoje stanowiska ogniowe (Gun, Gatling etc., etc.). Gdy klikniesz na swoim obiekcie, pojawi się wokół niego czerwony krąg, symbolizujący zasięg broni. Teraz kliknij na zbliżający się do niego oddział. Stanowisko ogniowe powinno skierować swą broń na jednostkę wroga. Pozwoli ci to zniszczyć frajera bez strat własnych, bo kiedy wróg będzie się zbliżał, ty zdążysz wysadzić go w powietrze.

Akcja jest bardzo dynamiczna. Kiedy prowadzisz walkę pojazdami, staraj się często zmieniać ich położenie. Nierzadko uda ci się uniknąć w ten sposób większych strat.

Kiedy już zajmiesz wszystkie dostępne na mapie sektory poza fortem wroga, a nie będziesz miał wystarczającej siły, by dokonać ostatecznego ataku, skup uwagę na fabrykach znajdujących się w bezpośrednim sąsiedztwie z wrogim fortem. Te, które produkują pojazdy, mogą również wytwarzać działa artyleryjskie. Przy odrobinie wprawy można ustawić je tak, by zasypywały bazę przeciwnika pociskami, jednocześnie pozostając poza zasięgiem wieżyczek strzelniczych „niebieskich".

Autorzy gry potraktowali trochę po macoszemu piechotę, co możesz wykorzystać. Zwłaszcza kiedy kierujesz czołgiem i jesteś zmuszony jesteś bawić się w chowanego z „niebieskimi" piechurami. Pamiętaj, że ciężkie jednostki, takie jak czołgi czy wyrzutnie rakiet, mają możliwość strzelania ponad zabudowaniami.

Nigdy nie zbijaj piechurów w ciasną grupę. Wystarczy jeden, dwa granaty lub ciężki pocisk z pojazdu i stracisz połowę ludzi (a raczej robotów).

Mimo iż teoretycznie roboty są inteligentne, w „Z" ta prawda nie ma zastosowania. Fakt, potrafią stwierdzić, że rozkaz ataku jednego oddziału piechoty na ciężki czołg nie należy do szczególnie błyskotliwych, ale na tym ich inwencja, niestety, się kończy. Zmuszony więc jesteś, stalowy przyjacielu, uważnie obserwować ich poczynania. Nierzadko bowiem, zamiast ominąć stojącą na drodze skałę, obrzucają ją granatami lub strzelają do niej z rakietnic. Często też potrafią zatrzymać się w środku drogi lub rozłożyć leżaki (nie, nie żartuję!) przed fabryką.

„Z" jak zwycięstwo

Zarówno piechotę jak i jednostki zmechanizowane (wiem, wiem, roboty też są zmechanizowane, ale co mam napisać – KOŁOWE?) produkuje się w fabrykach. Gracz nie musi zaprzątać sobie głowy niezbędnymi funduszami, a czas produkcji zależy od liczby posiadanych sektorów. Miejsca potyczek podzielone są na sektory, na których stoją gotowe do zagospodarowania fabryki robotów, sprzęt, który można zająć, oraz w dwóch miejscach stanowiska radarowe. Im więcej sektorów jest w posiadaniu gracza, tym szybciej powstają niezbędni do ukończenia levelu żołnierze.

W „Z" duży nacisk położono nie tyle na z góry ustaloną strategię, co na dynamiczną akcję, której podstawą są spontaniczne decyzje gracza. Osobiście uważam, że jest to najlepszy sposób na sprawdzenie umiejętności prawdziwego dowódcy, gdyż nawet powtórna gra na tym samym levelu jest niepowtarzalna. O wielu elementach (w tym o zwycięstwie) decydują los i szczęście. Tu nie ma statystyki i wpatrywania się w kolumny liczb, w tej grze dosłownie czuć atmosferę pola bitwy: nozdrza drażni delikatny zapach oleju zmieszanego ze swądem rażonych laserami stalowych ciał, przed oczyma rozgrywa się orgia barw i świateł, a do uszu docierają odgłosy ciężkich kroków robotów i wszechobecne meldunki. W takim to klimacie przychodzi toczyć kolejne walki...

Podstawą zwycięstwa jest szybkie i logiczne myślenie. Zimna krew także jest niezbędna; nierzadko paniczne meldunki robotów zupełnie nie oddają sytuacji, w jakiej się znajdują. Pierwszym rozkazem, jaki należy wydać, jest zajęcie sektorów na „naszej" połowie mapy. Pamiętaj, młody generale, że kiedy ty wydasz jeden rozkaz, komputer wyda w tym czasie trzy. Masz nad nim pewną przewagę; kiedy on na zimno kalkuluje wszystkie opłacalne warianty, ty korzystasz ze swej wyobraźni. Możesz przewidywać w sposób, jakiego komputer nie będzie w stanie pojąć. To, niestety, twoja jedyna przewaga. Na późniejszych poziomach komputer rozpoczyna grę posiadając więcej wojsk! Dobra, kiedy zająłeś już potrzebne sektory i dostępne na nich pojazdy, skup się na produkcji. Na ogół fabryki wytwarzają najsłabsze jednostki (piechota – GRUNTS, ciężarówki – JEEP), co trzeba jak najszybciej zmienić. Musisz pamiętać, że również czas może stać się twoim wrogiem. I tak, fabryki znajdujące się na pierwszej linii powinny produkować sprzęt ofensywny, natomiast te w drugiej i trzeciej linii (zależy od podziałki) ciężki sprzęt defensywny. Na razie nie atakuj, chyba że stoisz w obliczu łatwego łupu. Nie zapominaj o ochronie zdobytych już terenów. Nie sugeruj się rzeźbą terenu; skały nie stanowią zbyt dużej przeszkody dla wyposażonej w granaty lub rakietnice piechoty, czołgów czy wyrzutni rakiet. Dlatego właśnie musisz się spieszyć powoli i nawet jeśli twoje wojska zaczną marudzić, że czas zająć się fortem nieprzyjaciela, jeszcze raz sprawdź, czy twoja armia jest wystarczająco silna. Wystarczy bowiem drobny błąd i... Ostateczny atak przeprowadzasz dopiero wtedy, gdy masz odpowiednie zaplecze.

Porady generalskie

– Nigdy, ale to przenigdy nie niszcz fabryk. To prawda, że wróg nic nie wybuduje, ale tobie też na wiele się nie zdadzą. Lepiej poczekać i odbić lub jako pierwszy zająć dany sektor.

– Nigdy nie pozostawiaj flagi sektoru bez ochrony. Często bowiem niestrzeżony sektor zostaje przejęty przez wroga na kilka sekund przed powstaniem nowej jednostki. A to boli...

– Obserwuj ruchy komputera, ucz się na jego błędach. Pamiętaj, że robi on dokładnie to samo. Patrzy, wysuwa wnioski, by w odpowiednim momencie móc uderzyć...

– Stale atakuj. W miarę możliwości staraj się przytłoczyć wojska wroga falą swoich jednostek. Zawsze można zaimprowizować, pamiętaj jednak, by unikać bohaterszczyzny!

– Nie bagatelizuj obecności APC's, szczególnie gdy mają na pokładzie trochę piechurów...

– Pamiętaj, by nie wysyłać cennej jednostki (np. Ciężkiego Czołgu) na samotną misję. Niezbędne jest wsparcie w postaci dwóch średnich lub lekkich czołgów. W najgorszym razie stracisz jeden czołg z ochrony. Taka brygada przez długi czas będzie niepokonana.

– Kiedy nie czujesz się pewnie na polu bitwy, staraj się zajmować fabryki wroga na krótko przed wyprodukowaniem jednostek. Unikniesz w ten sposób wyczerpujących walk o jeden sektor i zyskasz „darmową" jednostkę.

– Wszystkie jednostki piechoty wyglądają na ekranie tak samo, dlatego właśnie musisz posiadać stanowisko radarowe. Obiekty wroga, które znajdą się w jego zasięgu, zostaną oznaczone maleńkimi „aureolkami" – czyli nazwami.

– Pamiętaj, że wszystkie pojazdy poruszają się o wiele szybciej, gdy jadą drogą, a nie po piachu.

Piechota

Grunts

Mocne strony: Podstawowa siła na początkowych levelach, później mało przydatne.

Słabe strony: Zaszkodzić im może dosłownie wszystko.

Psychos

Mocne strony: Broń maszynowa to ich największa zaleta; w większej grupie potrafią być naprawdę szkodliwi; niezastąpieni w przejmowaniu jeepów i lekkich czołgów.

Słabe strony: W małej liczbie na czołgi.

Toughs

Mocne strony: Skutecznie odpierają atak snajperów. Podczas ataku na większe cele niezbędne jest wsparcie dwóch grup świrów (Psychos)

Słabe strony: Jednostki o dużej szybkostrzelności.

Snipers

Mocne strony: Nieco bardziej odporna odmiana piechoty. Snajperzy przydają się głównie do ataków na stanowiska karabinów maszynowych oraz do przejmowania lekkich pojazdów bojowych, z racji wyższego poziomu inteligencji.

Słabe strony: Psychos, Toughs i pojazdy wyposażone w szybkostrzelne działa.

Pyros

Mocne strony: Ich domeną są ataki na oddziały Psychos. Nawet po stracie dwóch członków oddziału potrafią zniszczyć duet Toughs! Bez wsparcia grupy Psychos i dwóch Toughs nie ma co myśleć o ataku na średni czołg.

Słabe strony: Wszystkie czołgi i wyrzutnie rakiet.

Lasers

Mocne strony: Jednostki bardzo skuteczne w ataku na stanowiska karabinów maszynowych, Gunów i do wysadzania kierowców z wozów bojowych, jeżeli atakują w połączeniu dwóch (lub więcej) grup.

Słabe strony: Toughs i Pyros w APC.

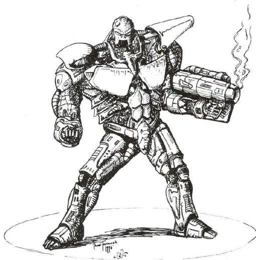
Pojazdy

Jeep
Mocne strony: Dość dobre w niszczeniu Toughs i szybkim zajmowaniu terenu. Sieją popłoch wśród jednostek Grunts.
Słabe strony: Psychos i Snipers
Lekki Czołg
Mocne strony: Skuteczny przeciw haubicom i wyrzutniom rakiet – jeśli atakuje w grupie i poszczególne jednostki są odpowiednio ustawione.
Słabe strony: Psychos i potężne pojazdy (RWR)
Średni Czołg
Mocne strony: Sprawdza się w ataku na haubice i lekkie czołgi. Dobry do gnębienia piechoty.
Słabe strony: Niebezpieczne są dla niego duże zagęszczenia ciężkiej broni, a także więcej niż dwa oddziały Pyros lub Toughs. Nie lubi RWR i ciężkich czołgów.
Ciężki Czołg
Mocne strony: Doskonały w ataku na ciężkie stanowiska ogniowe. Jako jedyny czołg może walczyć ze wszystkimi ich rodzajami.
Słabe strony: RWR, Toughs
RWR (Ruchoma Wyrzutnia Rakiet)
Mocne strony: Dobra na ciężkie i średnie czołgi.
Słabe strony: Mogą ją zniszczyć już dwa ciężkie czołgi. Niebezpieczeństwo stanowi też kilka lekkich czołgów, z racji swej szybkości.
APC
Mocne strony: Z Pyros lub Toughs na pokładzie APC's są skuteczne w walce przeciwko wszystkim innym robotom oraz powolnym pojazdom.
Słabe strony: Lekkie i średnie czołgi.
Dźwig
Mocne strony: Naprawia zniszczone fabryki i montuje wysadzone w powietrze mosty. Niezbędne wsparcie dość mocnych jednostek, jak np. czterech Toughs.
Słabe strony: Wszystkie czołgi.

FAQ

Stanowiska ogniowe

Gatling
Mocne strony: Skuteczne przeciw jeepom i lekkim czołgom. Dlatego warto, by w okolicy stacjonował garnizon robotów gotowych zająć pozbawione kierowców pojazdy.
Słabe strony: Średnie czołgi i cięższy sprzęt.
Gun
Mocne strony: Przy odrobinie szczęścia potrafi zniszczyć lekki czołg i RWR.
Słabe strony: Snipers, Toughs oraz średnie i ciężkie czołgi.
Haubica
Mocne strony: Dobra na powolne jednostki.
Słabe strony: Średnie czołgi.
Wyrzutnia Rakiet
Mocne strony: Sprawdza się przy atakowaniu czołgów.
Słabe strony: Lasery.



rys. Paweł Janczarek

CYBERPUNK

Różni wielcy mędrcy naszych czasów prześcigają się w swoich wizjach nadchodzącego XXI wieku. Co ciekawe, większość z nich obala sądy innych z pogardliwym uśmieszkiem na twarzy, a jednocześnie wszyscy zgadzają się w jednym punkcie. Będzie to czas bardzo mroczny. I tutaj zaczyna się kolejny temat - rzeka, ponieważ każdy widzi tę mroczną Ziemię na swój własny sposób. Efekt cieplarniany, kontakty z ufokami, III Wojna Światowa, zderzenie z ogromnym asteroidem, śmiertelnie groźny wirus zbierający żniwo wśród bezsilnych ludzi, bunt robotów. To jest tylko wierzchołek góry lodowej. Mnie natomiast szczególnie kusząco jawi się wizja „dark future" popularyzowana w książkach, filmach i grach spod znaku cyberpunka. Bo powiedzcie, czy nie byłoby cool, gdyby ulicami Warszawy chodziło 30 mln ludzi (z tego 5/6 żółtków), w większej lub mniejszej części naćpanych lub nafaszerowanych różnymi implantami i zdegenerowanych do poziomu, na którym już nie rozróżnia się tego, co białe, od tego, co czarne? Swoją drogą, jak na razie zmierzamy we właściwym kierunku.

Krzysztof Papliński



„Cyberpunk 2020" © 1994 R. Talsonian Games Inc.

Słowo

Słowo „cyberpunk" po raz pierwszy zostało użyte przez amerykańskiego autora o mile brzmiącym dla ucha nazwisku Bethke. Napisał on krótkie opowiadanie o takim właśnie tytule, które zostało zamieszczone „Isaac Asimov's Science Fiction Magazine". Prawdopodobnie to właśnie opowiadanie posłużyło Gardnerowi Dozois (jeden z wydawców „Isaac Asimov's...") jako termin określający nowy gatunek w literaturze początku lat 80. (Bruce Bethke nie jest autorem cyberpunkowym). Samo użycie przez Dozois słowa „cyberpunk" nie powołało jednak do życia tabunu pisarzy parających się tym gatunkiem. Już wcześniej panowie Bruce Sterling, Rudy Rucker i John Shirley zajmowali się pisaniem tekstów na łamach „Cheap Truth", wymierzonych w główny nurt SF. To właśnie ich ataki pomogły w utworzeniu zrębów świadomości gatunku nazwanego później cyberpunk.

Gatunek

6xM – tak w telegraficznym skrócie przedstawia się definicja cyberpunka. Sprowadza się to do sześciu słów zaczynających się od litery „M": Miasto, Maszyna, Masa (jak na razie, bardzo przypomina manifest awangardy Tadeusza Peipera), Mictacz, Mafia i Medyk.

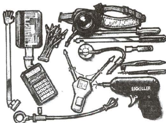
Cyberpunk zajmuje się marginesem społecznym. Niestety. Trzeba zauważyć, że niemal wszyscy bohaterowie są zdegenerowanymi przestępcami szukającymi środków do życia. Fakt, że do prowadzenia nieczystych interesów zmusza ich rzeczywistość, ale...



Areną wszystkich działań cyberpunków jest pierwsze „M", czyli miasto. Ogromna metropolia, gdzie ludzie chodzą sobie po głowach, gdzie dzienny wskaźnik przestępstw równa się liczbie mężczyzn powyżej trzydziestki, gdzie niebo zasnute jest wieczną mgłą i smogiem, a promienie słoneczne przebijają się raz na tydzień. Jedyną alternatywą przesiadywania całymi dniami w hotelu lub przemierzania niebezpiecznych ulic pełnych zgnilizny i śmierci jest... Maszyna.

Sprzęganie umysłu z komputerem za pomocą deku i wszczepionych w ciało implantów, nurzanie się w graficznie przetworzonych terabajtach danych to ucieczka od ponurej wizji czyhającej za oknem. Ogromna Sieć, która opina ciasno cały świat, stworzyła prawdziwych bohaterów cyberpunka. Netrunnerzy, spece konsoli, kowboje cyberprzestrzeni, dekerzy – nazywają ich różnie. Jednak to, co robią, nie ma fizycznego odpowiednika. Przygotowujący się do większej akcji deker doładowuje się jakimś narkotykiem, podłącza do Sieci i... zamiera. Od tej chwili wszystko dzieje się w jego mózgu. Obrazy, które do niego docierają, są jedynie wynikiem przetworzenia danych, odbieranych przez jego zmysły za pomocą deku, na symbole łatwe do przyswojenia przez jego umysł. Tak więc, bloki programów i zbitki danych przybierają postać zawiłej plątaniny korytarzy, programy obronne – naj-

bardziej przerażających istot, a inni netrunnerzy – aniołów czy smoków. Cyberprzestrzeń, w której rozgrywa się istotna część każdej powieści cyberpunkowej, to świat umowny, gdzie w nic nie jest tym, czym się być wydaje. Po co jednak netrunnerzy mkną przez otchłań? Odpowiedź jest prosta – aby zarobić pieniążki. Wszystkie bardziej istotne dane, za które można dostać kasę (nowy rodzaj broni, projekt rewelacyjnego wszczepu czy wzór chemiczny narkotykowego dopalacza), są osiągalne właśnie przez Sieć. I dlatego też setki ryzykantów naiwnie wchodzą do C–Space marząc o kokosach. A po kilku dniach znajomi znajdują ich w mieszkaniach; wciąż podłączeni do uprzęży scalających ich z Siecią, z usmażonymi mózgami czy wypaloną osobowością, są już tylko roślinami. Bo trzeba wiedzieć, że każda korporacja strzeże swoich sekretów bardzo konsekwentnie. Najlepszy jest LÓD (od ang. ICE – w wolnym tłumaczeniu skrót od: Logiczne Oprogramowanie Defensywne). Także inni dekerzy na usługach firm oraz przeróżne kody i hasła mają uniemożliwić śmiałkom uszczknięcie choćby kawałka drogocennej informacji. Przy użyciu wszelkich dostępnych środków.



Podstawowy ekwipunek każdego szanującego się XXI-ego punka.

Kolejne „M" – Masa, to ludzie. W cyberpunkowej przyszłości ma ich być zatrzęsienie. W zasadzie na ziemi pozostają dwie rasy – żółta i biała. Żółta zalewa wszystko (to akurat zgadza się z przepowiedniami demografów) i wszystkich, biała jeszcze jakoś się trzyma. U steru stoją jednak żółci. Mają wszystko – władzę, technologie, pieniądze. Są panami tego świata. Oczywiście,



Krajobraz typowy dla naszej przyszłej spustoszonej Ziemi.

tak jak już wcześniej powiedziałem, ludzi jest za dużo. Miasta pękają w szwach. Rzecz jasna, najbardziej cierpią na tym najbiedniejsi; krezusi zawsze opływają w luksusy, mogą sobie kupić jakąś odległą wyspę lub spędzać czas latając ponad ludzkim mrowiskiem w ogromnych sterowcach.

W tym mrocznym okresie najlepszym przyjacielem każdego outsidera staje się „Miotacz" czy jakakolwiek inna broń. Walka o przetrwanie, jaką dyktują warunki „dark future", nie zostawia wyboru. Zabij albo zostań zabity. Oczywiście, sprzęt służący do siania śmierci „made in near future" różni się nieco od tych gunów, którymi dysponuje nasza policja, ale przecież nic nie jest wieczne. Ciekawym aspektem cyberpunka jako gatunku jest fakt, że stanowi on w miarę logiczny „ciąg dalszy" naszego świata. Nie jest wbrew pozorom taki nierealny, jak mogłoby się wydawać, brak w nim elementów czysto fikcyjnych. Szalony wzrost roli komputerów, kłopoty demograficzne, dewaluacja wartości moralnych, degeneracja świata, niespotykana dotychczas eskalacja przestępczości – to wszystko staje się bardzo prawdopodobne. Cyberpunkowy sprzęt, pomijając wszelkiego rodzaju lasery i blastery, jest bardzo podobny do obecnego. Wciąż prym wiedzie broń maszynowa i przeciwpancerna. Zmieniła się tylko skuteczność, rozmiar, no i kaliber. Ale to tylko zmiany kosmetyczne – co za różnica, czy po trafieniu w klatkę piersiową będziemy mieli dziurę wielkości pięści (teraz), czy arbuza (cyberpunk)?

Wspomniałem już wcześniej o żółtkach. Okazują się tak wdzięcznym tematem, że do nich powrócę. Mafia w świecie przyszłości to niemal jawny organ, sprawujący władzę i prowadzący interesy na skalę światową. Ach, byłbym zapomniał – w świecie cyberpunka nie ma podziału na narody, są tylko korporacje, w których dominują kwestie finansowe zamiast politycznych. Oczywiście, po odejściu od zmurszałych struktur państwowych, to korporacje zmuszone były wziąć na siebie ciężar konfliktów, wojen i zbrojnych interwencji. Co prawda, obecnie zmieniły się może cele, ale metody pozostają te same. To właśnie mafie (w „dark future" mafia jest synonimem korporacji) uzurpują sobie władzę. Oprócz korporacji, potężne są też organizacje religijne (rozumiane nieco inaczej niż teraz – swoją działalnością przypominają zakony krzyżowe z okresu Krucjat, wspomagane są jedynie najnowocześniejszą technologią). Tak więc, jednostki nie przynależne do żadnych organizacji znajdują się w ciężkim położeniu i kiedy wchodzą w konflikt z jakąś ważną osobistością, praktycznie nie mają żadnych szans. Chyba, że trafią pod opiekuńcze skrzydła organizacji skłóconej z tą, której nabruździli.



No i oczywiście Medyk. Normalny, dobrze wyszkolony komandos naszych czasów nie miałby najmniejszych szans w walce z przeciwnikiem przybyłym z przyszłości. A czynią to wszczepy i zabiegi cyberchirurgiczne. W cyberpunku możliwe jest zwiększenie wytrzymałości układu kostnego, wydolności mięśni i ścięgien, a co za tym idzie, duży przyrost szybkości, zręczności, siły, tolerancji na ból i zmęczenie. Dzięki różnym stymulatorom można też wyeliminować uczucie strachu czy sterować poziomem adrenaliny w organizmie, co czyni z człowieka prawdziwą maszynę do zabijania. Dzięki specjalnym modułom każdy może opanować dowolną sztukę walki w czasie, jaki jest potrzebny chirurgowi na ich zainstalowanie w ciele pacjenta. Można również zamienić swoje ciało w przenośny arsenał, wszczepiając so-

bie bio–kończyny z wbudowaną w nie bronią. Można zażyczyć sobie wyrzutnię małokalibrowych pocisków w palcu wskazującym lewej dłoni czy wysuwane z paznokci ostrza zdolne do cięcia metalu. A wszystkie te zachcianki może spełnić (za drobną opłatą) medyk, a raczej chirurg. W specjalnych klinikach w ciągu kilku czy kilkunastu godzin ludzie zmieniają się w coraz bardziej scyborgizowane istoty, tracąc przy tym coraz więcej człowieczeństwa. Nie można jednak obyć się bez wszczepów. Bez nich naprawdę jesteś nikim. Bądź więc ostrożny. Lecz jeśli się już na coś zdecydujesz, to nie żałuj jenów na chirurga. Spartolona robota może być początkiem twojego końca...


Garota XXI wieku – cyberpunk to nie tylko elektronika.

6xM to nie wszystko. Cyberpunk to również literacki styl. Powieści cyberpunkowe pisane są stylem nowoczesnym. W utworach tego gatunku brak miejsca na szczegółowe wyjaśnianie motywów działań i współzależności występujących między poszczególnymi zdarzeniami, brak też opisów stosowanych technologii. Już w dzisiejszych czasach mamy do czynienia z postępującym zalewem danych. Aż strach pomyśleć, jaki natłok informacji będziemy obserwować w przyszłości. Warto również zwrócić uwagę na problem walki wśród cyberpunków. Walczą, aby przetrwać. I nie ma w tym ani krzty heroizmu. Fakt, że walczą z systemem, jeszcze nie czyni z nich „dobrych" albo „bohaterów". Przynajmniej nie w tradycyjnym tych słów znaczeniu.

Cyberpunk to jeden z najmłodszych gatunków w literaturze. Jest agresywny, zaskakujący, momentami niezrozumiały. Narzuca bardzo specyficzny sposób tak pisania, jak i czytania. I to właśnie jest piękne. Szczerze powiedziawszy, czytając po raz pierwszy „Neuromancera", nie zrozumiałem kilku wątków. Bo Cyberpunk nie tłumaczy opisywanych procesów, on je relacjonuje. Sucho, bezpośrednio i zwięźle. Jednak już przy kolejnych utworach możemy przyzwyczaić się do tego stylu. I pokochać go albo odrzucić.

Cyberpunk ewoluował w ciągu ostatnich lat i obecnie coraz więcej jest utworów, które nie do końca spełniają wspomniane wcześniej warunki. Trudno jest jednak ująć w ramy to, co nowe, więc pogódźcie się z tym, że natraficie na tytuły, które będą pasować do mojego schematu, ale też na takie, które będą inne. Zresztą jest to temat na ewentualny kolejny artykuł.

Gibson

Przed powstaniem powieści Gibsona pt.: „Neuromancer" cyberpunk jako gatunek już istniał, ale nie miał siły przebicia. Burza rozpętała się w 1984 roku. William Gibson nie spodziewał się sławy, jaką przyniosła mu ta książka. Ale stało się tak, że ojcem gatunku literackiego, opierającego się w dużej mierze na komputerach i technologiach z nim związanych, został człowiek będący dyletantem w dziedzinie informatyki. Jak sam twierdzi, przy projektowaniu cyberprzestrzeni miał przed oczami raczej dzieci bawiące się przy komputerze niż pracujących na nich dorosłych. Po przeczytaniu „Neuromancera" tysiące młodych ludzi znalazło wreszcie to, na co czekali od dawna: ten świat i tych bohaterów, z którymi mogli się identyfikować. Książka Gibsona stała się prawdziwą bazą kulturową dla łaknącej nowego, znudzonej młodzieży Stanów. I tak narodziła się nowa subkultura – cyberpunki.


Wiluś Gibson na planie filmowym „Johnny'ego Mnemonica" – zdjęcie z 1995 r.



Gibson nie jest osobą zafascynowaną nowinkami technicznymi, nie stara się nawet stwarzać pozorów cyberpunkowego guru, jakim widzą go fani. On jest przede wszystkim pisarzem, a jego dwiema pasjami są poezja i pop–kultura (wbrew pozorom, nie ma to wiele wspólnego z muzyką Madonny i JW Michaela). Jak sam mówi w jednym z wywiadów, nigdy nie ekscytował się nadmiernie sprzętem hi–tech, ale też nie miał nic przeciwko technologii. Gibsona nie interesują zasady działania urządzeń, wystarczy mu satysfakcja, jaką czerpie korzystając z nich...

Gibson mieszka obecnie w Vancouver w Kanadzie i co jakiś czas wydaje nowe powieści. Od czasu „Neuromancera" przeszedł długą drogę. Od 1984 roku ruch cyberpunkowy w USA mocno podupadł, niektórzy nawet uważają, że się wypalił. Gibson zaś wciąż raczy nas nowymi utworami, gdzie możemy się przekonać o tym, że poezja rzeczywiście jest jego konikiem. Kolejne utwory nie powielają pomysłów z „Neuromancera", a każdy z nich stara się pokazać ową mroczną przyszłość w innym świetle.

Gdy w Hollywood dostrzeżono Gibsona, na chwilę zrobił się wokół niego szum. Napisał m.in. jeden ze scenariuszy do „Obcego 3", jednak nie został on wykorzystany. Jak twierdzi Gibson, jedynym jego pomysłem, jaki wprowadzono do filmu, były kody paskowe wytatuowane na wygolonych głowach więźniów.

Najważniejsze utwory Gibsona:

– „Neuromancer", 1984. Nagrody Hugo i Nebula. Tutaj po raz pierwszy pojawia się wizja świata ogarniętego globalną siecią informacyjną, nazwaną Matrycą, oraz termin cyberprzestrzeń – wirtualna symulacja świata danych, wprowadzona bezpośrednio do mózgu za pomocą specjalnych złączy.

– „Count Zero", 1986. Sequel poprzednika. Młody hacker zostaje uwikłany w sieć intryg z udziałem potężnych korporacji.

– „Burning Chrome", 1986. Krótkie opowiadania Gibsona, od konwencjonalnej SF po nowele cyberpunkowe z cyklu „Sprawl". Tutaj znajduje się opowiadanie „Johnny Mnemonic", na podstawie którego powstał film.

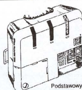
– „Mona Lisa Overdrive", 1988. Trzecia i ostatnia część luźno powiązanej ze sobą trylogii „Sprawl".

– „The Difference Engine", 1991. Napisana do spółki z Brucem Sterlingiem opowieść z gatunku historii alternatywnej. Opowiada o wkroczeniu ery informacyjnej już w XIX wieku, dzięki mechanicznym komputerom parowym. Koncentruje się raczej na pokazaniu szkód spowodowanych zbyt szybkim rozwojem komputerów niż klasycznym światem cyberpunka.

– „Virtual Light", 1993. Powieść osadzona w realiach bardziej „ludzkich" niż poprzednie utwory, opowiada o kurierach z San Francisco z niedalekiej przyszłości. Chociaż opisuje nowoczesny sprzęt i technologie, ta książka uważana jest raczej za post-cyberpunkową.

– „Idoru", 1996. Kolejna post-cyberpunkowa opowieść. Osadzona w świecie znanym z poprzedniego utworu, koncentruje się na historii miłości głównego bohatera do kobiety wykreowanej jedynie na potrzeby mediów. Nie istnieje ona naprawdę i pomimo, że jest znaną osobistością, żyje jedynie na ekranie. Słowo „Idoru" pochodzi z języka japońskiego (nie innego, skoro dotyczy cyberpunka) i oznacza idola.

– „Agrippa (a Book of the Dead)", 1992. To eksperyment Gibsona. Wiersz sprzedawany w ograniczonej liczbie egzemplarzy na dyskietce. Był zakodowany w ten sposób, że znikał po każdej przeczytanej linijce. Treść dotyczy zmarłego ojca Gibsona i w żaden sposób nie podchodzi pod cyberpunk.



Podstawowy procesor neuralny

„Cyberpunk Chrome Book" © 1995 R. Talsonian Games Inc.



koprocesory

W kwestii futurystycznego sprzętu prym wiedzie Pizza Hut...

Cyberpunki

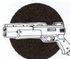
W połowie lat 80. w USA miała miejsce cyberpunkowa rewolucja. Początkowo trudno było odróżnić jednych cyberpunków od drugich, teraz jednak podział na subkultury wyraźnie się zarysował i cyberpunki (jak z czasem zaczęły nazywać ich mass media) to:

– Hackerzy. Są czarodziejami społeczności komputerowych. Potrafią robić z komputerem rzeczy, o których zwykłym śmiertelnikom nawet się nie śniło. Doskonale pojmują procesy zachodzące w swoim sprzęcie i mają bardzo rozległą wiedzę informatyczną, opanowaną zarówno w teorii, jak i praktyce.

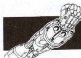
– Crackerzy. Włamują się do cudzych komputerów dla zysku albo też w celu sprawdzenia własnych umiejętności. Łamią kody, zgadują hasła i to oni są odpowiednikiem przyszłych kowbojów cyberprzestrzeni.

– Phreaks. Robią mniej więcej to samo co crackerzy, tyle że włamują się nie do prywatnych komputerów, ale do firm telekomunikacyjnych. Tam robią różne przekręty z rachunkami, nabijają opłaty, zerują swoje konta połączeń i ogólnie mieszają tele-potentatom.

Każda z tych grup używa do swych celów najnowszych osiągnięć w dziedzinie komputerów i telekomunikacji.





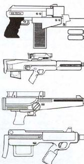


Cyber

„Cyberpunk Chrome Book" © 1995 R. Talsonian Games Inc.

– **Cyberpunki**. Irokez, glany (czy martensy), czarne spodnie i kurtka. To już było. Tylko że ci potrafią też oprócz postawienia sobie włosów na jajko zrobić coś z komputerem. Cytując pewnego amerykańskiego cyberpunka: „Prawdziwymi cyberpunkami są hackerzy, maniacy komputerowi i twórcy wirusów – wszyscy, którzy wynoszą technikę ponad granice fizycznych możliwości. My jesteśmy cyberpunkami, a nie mięczakami czytającymi modne czasopisma i słuchającymi muzyki industrialnej. Ilekroć włamuję się do nowego systemu i go przeglądam, czuję się tak, jakbym miał we krwi narkotyk."

– **Ravers**. Kolesie, których próbkę można spotkać pod Trendem. Jednak nadwiślański element jeszcze nie zajął się sztuką cyberdeliczną na taką skalę, jak ma to miejsce za granicą. Muzyka: sample i syntetyk, psychodeliczna czy cyberdeliczna sztuka (oczywiście komputerowa) oraz narkotyki. To wszystko w celu urządzania ogromnych, całodobowych imprez w pustych halach i opuszczonych fabrykach.



Filmy

Jako archetyp cyberpunkowej wizji miasta przyszłości Gibson podaje scenerię **„Blade Runnera"** Ridleya Scotta. Wizja metropolii, jaką ukazał reżyser, dokładnie pokrywa się z wyobrażeniem ojca gatunku. Dlatego mimo niezbyt cyber–fabuły film ten powinien znaleźć się na półce każdego fana.



Wyobrażenia Gibsona na temat naszej mrocznej przyszłości najlepiej odzwierciedla **„Johnny Mnemonic"**. Autor był tutaj scenarzystą oraz bliskim konsultantem reżysera, można więc powiedzieć, że film ma jego błogosławieństwo. Scenariusz filmu jest oparty na opowiadaniu Gibsona ze zbioru „Burning Chrome". Mimo fali krytyki, jaka zalała tę produkcję, polecam ją wszystkim cybermaniakom. Jest w tam kilka ciekawych pomysłów. No i niezły kawałek cyberprzestrzeni.

„Kosiarz Umysłów" to kolejny film z zacięciem. Tutaj za kanwę posłużyło z kolei opowiadanie Stephena Kinga. Fabuła opowiada o nieudanym, wymykającym się spod kontroli eksperymencie prowadzonym na wioskowym głupku. Oczywiście wszystko okraszone VR i śmiganiem po C–Space. Nietrudno też się domyślić, kto w końcu zatriumfuje. Doczekaliśmy się też drugiej części „Kosiarza", choć nie jest ona już tak świeża jak poprzedniczka. Efekty są świetne, ale zatrważająco kuleje fabuła. Cóż, nie zawsze można bezboleśnie eksploatować stare pomysły. Zważywszy jednak na to, że dostępne filmy cyberpunkowe można policzyć na palcach jednej ręki, trzeba przestać kręcić nosem i brać, co dają.

„Dziwne Dni". Film jest niezły. Niektórym może nie spodobać się rzekoma płytkość fabuły (tak zaopiniował pewien WIELKI krytyk), ale mimo to na ekranie coś się dzieje, są komputery i jest ukazana przyszłość. Nowatorskie i dobre.

Do filmów dopełniających cyber–kolekcję zaliczyłbym też **„Total Recall"** (ze Schwarzeneggerem i młodziutką Sharon Stone, wówczas jeszcze mało znaną), **„Terminatorów"**, niezły serial **„Tek War"** z Williamem Shatnerem (na Polsacie pojawił się nawet pilot tego serialu), **„Freejack"** z Mickiem Jaggerem i Emilio Estevezem,

„Tank Girl" z Lori Petty i Malcolmem McDowellem oraz niektóre dzieła anime – w tym ostatnio zrealizowany **„Ghost in the Shell"**. Oczywiście, nie wszystkie z tych filmów mogą zaliczać się do wymienionych wcześniej przeze mnie kategorii, ale jest bieda i czymś trzeba się zadowolić.

Istnieje też film pod wymownym tytułem **„Cyberpunk"**, jednak stanowi najgorszą wizytówkę gatunku. To po prostu niskobudżetowa produkcja, której treścią jest wywiad z Gibsonem. Po necie krążą opinie, że oglądanie tego „dzieła" to jedynie strata czasu.

Muzyka

Billy Idol postanowił kiedyś zmienić image. W 1993 roku skręcił sobie dredy, jeszcze bardziej utlenił włosy i wydał album „Cyberpunk". Płyta okazała się klapą, pomimo chwytliwego tytułu i dość ciekawego teledysku. Jak sądzę, Idolowi słusznie zarzucono komercjalizm i żałosną próbę zdobycia nowych fanów. Być może Billy miał nawet dobre chęci, ale nawet jego nieśmiałe wystąpienia na Internecie nie pomogły. Koniec końców, „Cyberpunk" nie sprzedawał się specjalnie, a zainteresowanie Billy'ego Internetem zniknęło tak szybko, jak się pojawiło. I tylko dredy zostały.

Chyba najtrudniej jest dokładnie określić cyberpunkowy rodzaj muzyki. Czy ma to być muzyka, która podejmuje tematy cyber, czy też muzyka, której słuchano by w cyberpunkowej przyszłości?

Generalnie przyjęło się, że szybki, ostry rave czy techno, muzyka industrialna czy speed metal to właśnie gatunki cyberpunkowe. Obecnie jednak „prawdziwe" cyberpunki twierdzą, że muzyka nie jest ważna. Liczą się tylko komputery, a wszyscy którzy na siłę starają się być cyber, to tylko pozerzy. I być może mają rację. Przecież to oni rządzą.

C-Space

Cyberprzestrzeń, cyberotchłań, cyberspace czy C-Space. Słowo to wymyślił Gibson i pomimo, że próbowano nakłonić go do odsprzedania tego terminu w celu późniejszego jego opatentowania, nie zgodził się. Uważa, że prawo do niego mają wszyscy. Cóż za prawy człowiek.

Zgodnie z zamysłem Gibsona, ludzie mają dzięki cyberdekom wykorzystywać zmysły do przeglądania danych i poruszania się po symulowanym świecie Sieci. Odbierają informacje w postaci graficznej i dźwiękowej. Ich zmysły jak gdyby znajdują się w stanie innej świadomości. Po zadekowaniu się wchodzą w cyberprzestrzeń (podobny pomysł pojawił się już wcześniej w utworze Vernora Vinge'a „True Names"). Tak więc, cyberprzestrzeń jest miejscem, gdzie trafiają wszyscy, którzy wchodzą do Sieci.

Pomimo że idea Gibsona z naukowego punktu widzenia jest absurdalna, to zainspirowała ona wiele osób z komputerowego świata. Sam termin „cyberspace" jest coraz częściej (na razie za granicą) używany przez me-

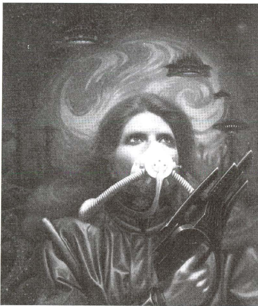

„Sztuka SF" © 1990 Wydawnictwo ALFA

dia, zwłaszcza w stosunku do Internetu. Również nieliczni uczeni zajmujący się VR próbują wykorzystać pomysły Gibsona w informatyce.

W chwili obecnej „cyberprzestrzeń" służy do określania jakiegokolwiek wirtualnego środowiska, nawet jeżeli jego celem nie jest korzystanie z Sieci.

Książki

Nasza rodzima biblioteka książek cyberpunkowych jest niezbyt duża. Z najciekawszych wymieniłbym **„Irrehaare"** Jacka Dukaja, **„Pieprzony Los Kataryniarza"** Rafała Ziemkiewicza czy utwory Janusza Cyrana i Tomasza Kołodziejczaka. Inaczej przedstawia się sytuacja u Wuja Sama. Oczywiście w bibliotece każdego fana najważniejsze są utwory Gibsona. Wszystkie.




„Cyberpunk 2020"
© 1994 R. Talsorian Games Inc.

Inne:

Bruce Sterling: „Crystal Express", „Holy Fire", „Schismatrix", „Involution Ocean", „The Artificial Kid", „Islands in the Net" oraz opracowana przez niego antologia „Mirrorshades: A Cyberpunk Anthology".

Larry McCaffrey: „Storming the Reality Studio" – antologia.

Walter Jon Williams: „Hardwired", „Voice of the Whirlwind". Klasyczny cyberpunk – bohaterem pierwszego utworu jest szmugler, który występuje przeciwko potężnej organizacji, zaś drugiego klon żołnierza korporacji, który próbuje dowiedzieć się, co stało się z jego oryginałem.

Greg Bear: „Blood Music" – inżynier genetyczny podnosi swoim erytrocytom inteligencję do poziomu ludzkiego. Konsekwencje są dosyć dziwne.

Pat Cadigan: „Synners" – hackerzy i inni w walce z nowym, śmiertelnym wirusem; „Mindplayers" – klasyka gatunku.

Lisa Mason: „Arachne" – roboty w walce z uzależnionymi od narkotyków prawnikami z San Francisco (!?).

Rudy Rucker, Peter Lamborn Wilson, Robert Anson Wilson i inni: „Semiotext(E)" – bardzo kontrowersyjne, skandalizujące.

Czasopisma

Najpopularniejsze wśród fanów cyberpunka pisma:

„MONDO 2000", PO Box 10171 Berkeley, CA 94709-0171 Tel. (510)845-9018, Fax (510)649-9630; Subskrypcje: subscriptions@mondo2000.com.

Wielu prawdziwych cyberpunków gardzi tym magazynem, zarzucając mu komercję, choć on wciąż pozostaje na topie. Ma dosyć nierówny poziom i niedługo może nawet paść, gdyż z redakcji odeszło wiele najważniejszych osób.

„bOING-bOING", 11288 Ventura Boulevard #818 Studio City, CA 91604 Tel. (310)854-5747, Fax (310)289-4922 mark@well.com, HTTP: „http://www.well.com/user/mark/"

Z kolei wielu autorów „bOING-bOING" przeszło do „WIRED". Pismo chyli się ku upadkowi, ale warto po nie sięgnąć (co wcale nie jest łatwe).

„WIRED", P.O. Box 191826 San Francisco, CA 94119 Tel. (415)904-0660, Fax (415)904-0669; Informacja: info wired.com; Subskrypcje: subscriptions@wired.com, HTTP: „http://www.hotwired.com"

Ten tytuł agresywnie zdobył rynek i teraz przejmuje koronę z rąk „MONDO 2000". Skierowany jest do lepiej zorientowanych profesjonalistów o wysokich dochodach. Zamieszcza dobre artykuły na temat sieci i nadchodzącej przyszłości.

„SF EYE", P.O. Box 18539 Asheville, NC 28814, HTTP: „http://www.empathy.com/empathy/eyeball"

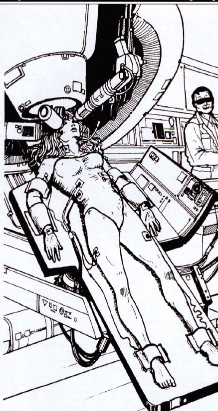
Pismo założone przez Stephena P. Browna na prośbę Gibsona, Shirleya i Sterlinga. Wydawane co pół roku, zawiera m.in. stałą kolumnę Sterlinga.

„PHRACK", 603 W. 13th #1A-278 Austin, TX 78701, phrack@well.com, FTP: „freeside.com:/pub/phrack", HTTP: „http://freeside.com/phrack.html"

Pismo prawdziwych cyberpunków. Zajmuje się ludźmi oraz wydarzeniami w społeczności cyber.

„2600 MAGAZINE", Adres do zamawiania: 2600 Subscription Dept. P.O. Box 752, Middle Island, NY, 11953-0752 Adres korespondencyjny: 2600 Editorial Dept. P.O. Box 99, Middle Island, NY, 11953-0099, FTP: „ftp.2600.com:/pub/", HTTP: „http://www.2600.com/"

Tak jak poprzednie, ale zajmuje się nowinkami i informacjami technicznymi.



Cybergames

Rok 1993 jest dla graczy równie ważny, jak dla całej reszty cyberpunków data ukazania się „Neuromancera". Jest to bowiem rok polskiej premiery BLOODNET (opis w SS'15). Absolutna klasyka gatunku. RPG, przygodówka, cyberpunk, horror. Nazwijcie tę grę jak chcecie. Ale jeśli nie spędziliście przy niej kilkudziesięciu godzin, nie wiecie jak z zamkniętymi oczami złożyć Wrath Ray czy Biosiphon i nie wiecie jak się błogosławi Soul Blade, to nie czytajcie dalej. Musicie zdobyć BLOODNET i to za wszelką cenę. Kiedy wam się uda, zamknijcie się w pokoju z jedzeniem i piciem. Zgaście światła, podkręćcie głośniczki i GRAJCIE! JESZCZE NIE JEST DLA WAS ZA PÓŹNO!!! Tak, tak. W tej grze odnalazłem to, czego brakowało w innych. Tutaj jest nastrój. Każdy miłośnik horroru (szczególnie „Drakuli") i Gibsona będzie jak w raju. Oprócz ciekawych nawiązań do utworu Stokera można tu znaleźć m.in. zakon krzyżowców z XXI wieku posługujących się stosownym do upływu czasu orężem, lokale pełne przestępczego śmiecia, lobby wampirów i dosłownie tony sprzętu. Broń, implanty (niezbędne w każdej prawdziwie cyberpunkowej produkcji), narkotyki, hardware i software. Renderowane tło (szkoda, że statyczne) dobrze oddaje wystrój lokacji z niedalekiej przyszłości, nie wspominając już o kolorystyce – odcienie fioletu, granatu, słowem – psychodelika. No i oczywiście jest to pierwsza gra, w której możemy sobie posurfować w Sieci. Naturalnie, w określonych ramach i bez specjalnych fajerwerków graficznych, ale sam fakt powinien każdemu wystarczyć. Oczywiście, żeby zaszaleć, trzeba mieć 32 TB chip w deku, Dragon Soul Box, Level 4 lub TT Cloak chip, no i koniecznie dobrego Praxisa. Jeśli nie wiecie o czym mówię, to cóż, widać nie zaszyliście się w pokoju za dostatecznie długi czas albo zignorowaliście moje wcześniejsze wołanie. Trudno.

Po BLOODNET z tej samej stajni (TAKE 2) wyszły jeszcze: HELL: A CYBERPUNK THRILLER (opis w SS'24 i 25), BUREAU 13 (opis w SS'26) oraz niedawno – RIPPER (opis w SS'38). Jeśli chodzi o HELL, TAKE 2 poszło za ciosem, wydając kolejne cyberpunkowe dziecko. I tym razem nie obędzie się bez ingerencji w nasz malutki światek sił zła. Teraz będą to jednak, miast poczciwych zęboli, wielkie i złe demony. Takie jak ten z dema DIABLO, produkcji firmy BLIZZARD, co można zobaczyć na SS CD'38. Nowością w stosunku do BLOODNET jest fakt, że wyszedł na krążku CD. Ponadto mamy tu też digitalizowaną mowę, lepszą muzykę i aktorów. W grze możemy dopatrzyć się m.in. Dennisa Hoppera i Stephanie Seymour. Nie zabrakło też animowanych wstawek. HELL to bardzo porządny kawałek cybergamesa, a dla fanów BLOODNET to niemalże dalszy ciąg ich przeboju. I to ze względu na wystrój wnętrz, zagadki, momentami grafikę i nawet nazwiska. Oraz, oczywiście, tematykę.

Potem było BUREAU 13. Również tutaj widzimy zmiany w stosunku do wcześniejszej gry. Przede wszystkim wybieramy z sześciu osób dwie, którymi będziemy sterować; w BUREAU 13 ma to jednak wpływ na przebieg gry, w przeciwieństwie do HELL, gdzie wybieraliśmy jedną osobę z dwóch, co z punktu widzenia przebiegu rozgrywki nie miało żadnego znaczenia. BUREAU 13 jest jednak słabsze od poprzedniczek pod względem merytorycznym, choć nastrojem niewiele im ustępuje. Znowu podobna, charakterystyczna oprawa graficzna, muzyka, zagadki. Jeśli jednak podobały wam się dwie poprzednie gierki, to i z tą nie będzie problemów. Oczywiście i tu otrzecie się o okultyzm. Tajemnicą poliszynela jest, że i tym razem nie obędzie się bez pewnego demona. Ale cicho, sza. Wróg nie śpi.

Z utartej ścieżki schodzi RIPPER, najnowszy produkt TAKE 2. Zdecydowanie zrywa on z tradycją poprzednich produktów. Inna jest grafika, muzyka (zamiast The Heavy Skies z HELL i BUREAU 13, Blue Oyster Cult) oraz interfejs. Słowem, wszystko. Czy jest to jednak krok we właściwym kierunku? Sądzę, że tak. Cyberpunk należało orzeźwić i przyszło to w samą porę. Te radykalne zmiany przeniosły środek ciężkości gry – coraz więcej łamigłówek, coraz mniej przygodówki. Pojawiły się jednak elementy zręcznościowe i to całkiem nieźle zrealizowane. Jeśli chodzi o same zagadki, to należy przyznać, że w większości są dobrze wyważone i pasują do tego mrocznego świata. Chwała za to! RIPPER to niemal filmowa produkcja, z aktorami znanymi z dużego ekranu. Tutaj wizerunki aktorów nie zostały jednak przetworzone graficznie, tak jak w HELL, ale

zachowane zostały w konwencji filmowej. Niebezpieczeństwo i tym razem nadchodzi z cyberprzestrzeni, zresztą zaprojektowanej przez TAKE 2 zupełnie od nowa. Przez większość rozgrywki mamy wrażenie obcowania ze złem w jego najczystszej formie, jednak demonem – Kubą Rozpruwaczem XXI wieku – okazuje się człowiek.

Moim zdaniem, TAKE 2 to zdecydowanie najlepiej reprezentujący cyberpunka producent gier komputerowych. Nie jest jednak jedyny. Z innych ciekawych produkcji należy wymienić przede wszystkim DREAMWEB (opis w SS'19). Wydany przez EMPIRE w 1994 roku, powinien trafić w gusta amatorów prozy Gibsona. Gra jest typową przygodówką. Obraz jest przedstawiony w rzucie z góry, znanym jeszcze z INTO THE EAGLE'S NEST ze Spektrumienki. Zrób, przynieś, porozmawiaj, użyj. Jednak od tysięcy innych tego typu gier wyróżnia ją wykorzystanie sieci dreamweb i sceneria. Zabawy w sieci są może niezbyt interaktywne, ale wizja przyszłości jest jak najbardziej cyber. Gra jest chłodna, dosyć brutalna i uzależniająca. Same elementy cyberpunka są raczej symboliczne, ale i tak chwali się to. Nie ma większego sensu porównywać tej gry z produktami TAKE 2 – to nie ta liga. Lecz można ją śmiało polecić mniej ortodoksyjnym graczom wyznającym kult „Neuromancera" i wszystkim innym, jako wprowadzenie do gatunku.

Następna gra pretendująca o tytuł cybergamesa to CYBERWAR (opis w SS'21) produkcji SALES CURVE INTERACTIVE. Gra jest okay, a w dodatku cała toczy się w cyberprzestrzeni. Zajmuje się więc szczególnym aspektem cyberpunka. Jest zrobiona dobrze, to niemal esencja RIPPERA, bez zbędnego chodzenia z miejsca na miejsce i odbywania rozmów z napotkanymi osobami. Tutaj jest tylko czysta akcja. Zagadki są, jakie są, niektórym mogą się nie podobać, ale ogólnie grać się da. Fanów „Kosiarza Umysłów" i Jobe'a powinna jednak zadowolić. Samą konstrukcją zbliżona jest do THE 7th GUEST, lecz łączy w sobie jeszcze elementy zręcznościowe. Należy przyznać, że jest ambitna i nowatorsko traktuje temat. Świetna jest też grafika – mimo upływu czasu, nie postarzała się zbytnio; Silicon Graphics mówi sam za siebie. Należałoby też pochwalić muzykę. Chwalę więc.



„Cyberpunk 2020"
© 1994 R. Talsonian Games Inc.

Do grona gier wykorzystujących motywy 6xM dołączają także SYNDICATE i SYNDICATE WARS. Ich osią jest walka ogromnych korporacji działających ponad prawem, pojawiają się masowo agenci z wszczepionymi procesorami i częściami zamiennymi, do tego obowiązkowe mroczne miasto i różnorakie zestawy śmiercionośnych broni.

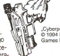
Gier zaczynających się od przedrostka CYBER– jest dosyć dużo. Kolejną godną omówienia wydaje się CYBERMAGE firmy ORIGIN (opis w SS'33). Jest to gra bardzo DOOMna. Rzeź, jaka odchodzi na ekranie, z ledwością mieści się w ciasnych ramach cyberpunka. Realizacja jest świetna, mamy wszystko, czego do wyżycia się potrzeba, a nawet trochę więcej. Szczęśliwie udało się wpleść w grę coś na kształt fabuły i w rezultacie zabijanie przestaje być celem samym w sobie (w czym zresztą nie ma nic zdrożnego), pojawia się jakiś odgórny cel. Oprócz tego mamy arsenał zostawiający DUKE, DOOM i QUAKE razem wziętych w tyle. I, co godne podziwu, ilość nie odbiła się negatywnie na jakości.

Nie sposób też pominąć dwóch gier filmowych, gdzie rola gracza ogranicza się do niezbędnego minimum. Chodzi o JOHNNY MNEMONIC (na kanwie książki, a potem filmu Williama Gibsona pod tym samym tytułem) oraz ANGEL DEVOID: THE FACE OF THE ENEMY (opis obydwu w SS'35). W pierwszej oglądamy sobie film i klikamy myszą, w drugiej robimy mniej więcej to samo. W JOHNNYM jesteś sobie kurierem, który w czaszce przewozi dane ukryte w specjalnym chipie. Niestety, ostatnim razem nabrałeś zbyt wiele i musisz szybko pozbyć się zawartości główki, bo ci pęknie. Jedyną przeszko-

dą jest fakt, że goni cię Yakuza – międzynarodowa organizacja przestępcza (składająca się z żółtków, bo kogóżby innego), która także pragnie twojej głowy. I, niestety, tylko jej. W ANGEL jesteś policjantem, który w rezultacie wypadku, a następnie operacji plastycznej otrzymuje facjatę najgroźniejszego przestępcy Neo City, tytułowego Angela. Można się w tej grze wyżyć, choć w dosyć krótkim czasie okazuje się, że już ją mamy całą za sobą. JOHNNY MNEMONIC zachowuje klimat, gdyż opiera się na książce Gibsona, ANGEL DEVOID – gdyż ma bardzo dobrą szatę graficzną (świetnie zrobione miasto, dokładnie takie jak trzeba). Niestety, obie gry mają dość poważną wadę – uczestniczymy w akcji tylko symbolicznie. Klimat jest cyberpunkowy, ale rozgrywka niestety nie, ponieważ nie różni się od zwykłych filmowych przygodówek w rodzaju DRAGON'S LAIR.



Jedyną spoza kanonu mniej lub bardziej cyberpunkowych gier przygodowo–interaktywno–łamigłówkowych jest CYBERJUDAS (opis w SS'38). Model państwa sterowanego z cyberprzestrzeni wydaje się zamysłem dość kuszącym. Niestety, sama gra nie jest już tak fascynująca. Panom z EMPIRE jeszcze raz zachciało się ugryźć temat z innej strony niż wszyscy. Wymyślili więc, że prezydent będzie wykonywał wszystkie standardowe czynności związane z dzierżeniem steru państwa z cyberprzestrzeni. Dzieło w zamierzeniu ambitne, ale na dłuższą metę niezbyt grywalne. Nudzi się po zapuszkowaniu trzech cyberjudasów. Potem robi się to już zwykła strategiczno–decyzyjna miernota.



„Cyberpunk 2020"
© 1994 R. Talsorian Games Inc.

William Gibson to świetny autor, w mym skromnym mniemaniu. Jego postać jest już otoczona kultem wyznawców, z utęsknieniem i pokorą oczekujących na kolejne utwory. Trudno doszukiwać się w każdej grze z pogranicza SF inspiracji właśnie jego prozą, ale trzeba zwrócić uwagę, z jaką ochotą coraz częściej producenci gier sięgają po słowo CYBER jako początek tytułu. To chyba o czymś świadczy. Zauważyli nas wreszcie?

Niestety, 95% gier szumnie obnoszących się jako cyberpunkowe albo nie ma z tym gatunkiem nic wspólnego, albo tylko z pozoru. Lecz zawsze pozostaje te małe, piękne 5%, które pozwala nam każdego dnia wstawać z łóżka i radośnie patrzeć w dal, w oczekiwaniu zdegenerowanego, gibsonowskiego jutra.

Outro

Cyberpunk to temat–rzeka. U nas w kraju jest tylko nieśmiało przypominany przez „Fantastykę" i „Feniksa". Szkoda, że tak mało bo to naprawdę godny uwagi gatunek. Dlatego proponuję, aby każdy z was napisał po 10 listów z protestem i wysłał do Kancelarii Prezydenta RP, domagając się uwolnienia Bagsika. Albo bliżej zainteresował się prozą Gibsona & Co. Albo zrobił i to, i to. Albo nic z tego.

Jeśli zainteresował was ten temat, to kierujcie swoje pytania, sugestie i inwektywy na adres redakcji. O ile będzie duży oddźwięk, to może jeszcze wrócimy do cyberpunka. Bo zostało jeszcze tak dużo do powiedzenia...

Zachęcam też do przeczytania opowiadania „Kłopoty z głową" – może od niego rozpoczniecie nowe życie.

The Słowniczek

CYBERDEK – (też DEK) Interfejs, dzięki któremu zmysły ludzkie są w stanie przyjmować obrazy komputerowe. Służy do poruszania się po SIECI.

CYBERPRZESTRZEŃ – (też CYBEROTCHŁAŃ, CYBERSPACE, C-SPACE) Wygenerowany w SIECI przez komputer świat, w którym ludzie poruszają się za pomocą CYBERDEKA. Jest to symulacja graficzna danych komputerowych, banków pamięci i systemów operacyjnych przedstawianych w zrozumiałych dla człowieka symbolach. Ostatnio – termin używany w odniesieniu do jakichkolwiek projektów związanych z VR.

CYBERPUNK – (1) Gatunek w literaturze, filmie i (w mniejszym stopniu) w muzyce oraz sztuce, ukazujący apokaliptyczną wizję przyszłości. Charakteryzuje go nasilenie przemocy, przeludnienie, bardzo duża ingerencja techniki i komputerów w życie ludzi oraz zniesienie struktur państwowych w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. (2) Bohater utworów cyberpunkowych. Z reguły jest to zbuntowany, młody człowiek walczący z systemem lub żyjący na krawędzi marginesu drobny przestępca, uwikłany na skutek zbiegu okoliczności w konflikt z potężną organizacją. (3) Członek subkultury wyróżniającej się znajomością komputerów oraz ich wykorzystaniem do „celów wyższych", np. pisania wirusów czy włamywania się do systemów i cudzych komputerów.

DEKER – (też KOWBOJ PRZESTRZENI, NETRUNNER, SPEC KONSOLI) Osoba zajmująca się „surfowaniem" po SIECI za pomocą CYBERDEKA. Włamuje się do różnych systemów, kradnąc dane. Dekerzy to profesjonaliści najwyższej klasy. Podczas swych długich wojaży po SIECI często wspomagają się narkotykami.

IMPLANTY – Wczepiane chirurgicznie interfejsy komputerowe, sprzęt bojowy i najprzeróżniejsze inne ustrojstwa ułatwiające życie czy służące jego odbieraniu. Nie ma miejsca na ciele, gdzie nie można by było wszczepić sobie implantu. Typowe implanty to np. neurowszczepy kierujące procesami fizjologicznymi, noże w paznokciach, noktowizory w siatkówce oka. Zabiegów dokonuje się w szpitalach i zakładach zajmujących się cyberchirurgią. Szczególny rodzaj implantów to BIO-KOŃCZYNY. Zastępują one całe partie ciała ludzkiego. Są o wiele sprawniejsze od naturalnych rąk i nóg. Powlekane specjalnymi, superwytrzymałymi materiałami stanowią śmiertelną broń. Są jednak bardzo drogie. Podobnie ma się sprawa z organami wewnętrznymi.

LÓD – (ang. ICE) Wewnątrzsieciowe logiczne programy obronne, mające zabezpieczyć dane przed kradzieżą. W starciach z nimi zaatakowany intruz może zginąć lub zmienić się pozbawioną osobowości roślinę. Walka z nimi jest bardzo niebezpieczna, ale stanowi atrakcję dla DEKERÓW, którzy szczycą się z udanych prób ominięcia co lepszego LODU.

SIEĆ – Najbardziej zbliżona do dzisiejszego Internetu, SIEĆ ciasno opina cały glob. Jest areną interesów, przestępstw i miejscem, gdzie dużo cyberpunków czeka na uśmiech losu.

STUDNIA – (ang. WELL) Terminal komputerowy, z którego można zadekować się i wejść do CYBERPRZESTRZENI.



„Cyberpunk Chrome Book"
© 1995 R. Talsorian Games Inc.

Cyber

KŁOPOTY Z GŁOWĄ

Rafał Gałecki

Siedziałem właśnie w swym ulubionym fotelu, piłem ulubione piwo, paliłem ulubione fajki i oglądałem ulubiony program, kiedy zadzwonił Marek i przerwał mi tę sielankę. Marek zawsze zwiastował kłopoty, które zwykł nazywać świetnym interesem.

– Słuchaj, Derek, mam na oku świetny interes!...

No, tak – pomyślałem sobie. Przeczucia nigdy mnie nie mylą.

– Facet, co byś powiedział na pół miliarda? – Marek uśmiechnął się nonszalancko, zupełnie tak, jakby już miał tę kasę w kieszeni. – Spotkajmy się zaraz, tam gdzie zwykle. Po drodze możesz zgadywać, o co chodzi. Nie powiem nic więcej, poza tym, że sprawa wiąże się z wypadkami w Łazienkach...

Marek wyłączył się i ekran comu zgasł. Dopiłem piwo, zgasiłem peta i wyłączyłem tv. Forsa bardzo by mi się przydała, nie powiem. Mam zaległe rachunki do zapłacenia i, jak na złość, żadnych zleceń z Biura Ochrony. Zgniotłem puszkę i rzuciłem w kąt. Kopczyk pustych puszek został trafiony i z brzękiem rozsypał się po podłodze. Kopnąłem pierwszą z brzegu. Odbiła się rykoszetem od ekranu i wpadła na stolik, zrzucając popielniczkę. Kiepy i popiół zasyfiły pół dywanu. Wzruszyłem ramionami. I tak w całym mieszkaniu panował burdel.

W sypialni podniosłem łóżko. Ze skrytki pod spodem wyjąłem swoje cacko – Terminatora kaliber .33 z profilowaną rękojeścią, wypluwającego trzy pociski za każdym strzałem. Magazynek mieści 18 śrubowych pocisków tytanicznych, z łatwością przewiercających się przez standardową kamizelkę kuloodporną i przy wychodzeniu z ciała wyrywających solidny kawał mięcha. Ta giwera nie jeden raz uratowała mi już życie. Nie lubiłem się z nią rozstawać.

Wyszedłem z mieszkania i zatrzasnąłem za sobą drzwi. Nic... Cholera, psuje się, trzeba to będzie naprawić. Jeszcze raz trzasnąłem drzwiami i wreszcie usłyszałem uspokajający trzask automatycznego zamka. No! Ruszyłem do windy. Okazała się zepsuta. Kopnąłem w blachę, aż zadźwięczało i zbiegłem schodami na parter. Wsiadłem do swojego Polonusa i przekręciłem kluczyk w stacyjce. Silnik zaryczał, zawył na wysokich obrotach, po czym zdechł. I już nie zapalił... Koreańskie gówno! Co za pech. Mam nadzieję, że na tym się skończy.

Wskoczyłem do pierwszej z brzegu taksówki. To był błąd. Taryfiarz wyglądał na pedzia i od razu zaczął nawijać, co chwila przyglądając mi się w lusterku. Musiałem na niego spojrzeć tak, że w końcu się zamknął. Chwała Bogu...

Co chwila stawaliśmy w korku, więc miałem czas przemyśleć to, co powiedział mi Marek. Ostatnio wszyscy podniecali się sprawą brutalnych morderstw, które miały miejsce na terenie Łazienek. Zaczęło się w zeszłym tygodniu, w czwartek, kiedy to rano strażnicy znaleźli zmasakrowane ciało młodej kobiety. Wampir, jak tajemniczego psychola ochrzcily media, w niecały tydzień zabił dwie kolejne ofiary, także młode kobiety. Policyjni psychologowie dopatrywali się motywów czysto seksualnych, bo choć kobiety nie zostały zgwałcone, przed śmiercią sprawca zdarł z nich ubranie. Mimo wzmożonej czujności i zwiększonych po drugim morderstwie patroli, psychopata–zboczeniec zdołał przedwczoraj załatwić trzecią kobietę. Trzeba przyznać, że jak na seryjnego zabójcę tempo ma całkiem niezłe. Chyba spieszy mu się na stryczek... Zupełnie nie rozumiem jed-

nak, co my możemy mieć z tym wspólnego. To prawda, że policja wyznaczyła nagrodę za głowę tego świra, ale, jak dobrze pamiętam, jeszcze wczoraj było to sto tysięcy...

– Rondo de Gaulle'a – oznajmił taksówkarz beznamiętnym głosem i zatrzymał wóz.

Zapłaciłem mu i wysiadłem. Ruszył z piskiem opon. Chyba się na mnie obraził...

W „Piotrusiu" przywitał mnie gwar rozmów i kłęby papierosowego dymu. Przy stoliku w rogu salki siedział Marek. Na mój widok podniósł się i szeroko rozłożył ramiona.

– Kopę lat, Derek. Będzie chyba pół roku... – Uścisnęliśmy się.

Na nosie miał swoje ukochane czarne lenonki, w których wyglądał jak palant. Nigdy nie omieszkałem mu tego powiedzieć.

– Wyglądasz jak palant.

Marek uśmiechnął się i poprawił okulary. Lubiłem go za tę jego lekkoduszność i wieczny optymizm. Teraz wyjął z kieszeni jeden z tych swoich gadżetów – czarne pudełeczko wielkości pudełka zapałek. Coś tam przełączył i rzucił na środek stołu. Z boku pudełeczka zaczęła mrugać zielona dioda.

– To na wszelki wypadek, jakby mieli elektroniczny podsłuch – powiedział tajemniczo.

Zdziwiłem się, kto niby miał nas podsłuchiwać w tej norze? Czyżby wśród tych zarzyganych pijaczków kryli się agenci?

– Będzie Paweł? – zapytałem mimowolnie. Ja, Marek, Paweł i Yuri stanowiliśmy świetny team. Najlepszy w Warszawie. W czwórkę mogliśmy wykonać niemal każde zlecenie. Tak było do czasu, kiedy nie zginął Yuri...

– Paweł już wie i teraz załatwia pewną sprawę. Ty też byś już wiedział, gdybym dodzwonił się do ciebie wczoraj.

– Miałem zepsuty com...

– Tobie ciągle się coś psuje. – Marek wyszczerzył zęby w uśmiechu. Skrzywiłem się. – Powiedziałem ci, że chodzi o Wampira – kontynuował. – Widzisz, ja wiem więcej niż podają w telewizji... – Zrobił zagadkową minę. – Czy mówią ci coś nazwy Tesserakt i Cybermind?



To dwie potężne korporacje, zajmujące się hardware'm. Podobno obie pracują nad sztuczną inteligencją. Chcą stworzyć cyborga. Zupełnie jak w jakimś filmie fantastycznym z XX wieku... Kiwnąłem potakująco głową.

– Świetnie. Widzisz, my pracujemy teraz dla Tesseraktu, a naszym celem jest Cybermind, a raczej ich chory produkt.

Co on insynuuje?

– Mam wszelkie podstawy sądzić, że ów Wampir jest prototypem cyborga, który wyrwał się spod kontroli jajogłowych z Cybermindu.

– Co!? – Spojrzałem na Marka zaskoczony. Ten facet zawsze ma jakąś niespodziankę. – Skąd to wiesz?

– To moja słodka tajemnica. – Marek odchylił się na krześle do tyłu i dumnie założył ręce za głowę. Był jednym z najlepszych dekerów. Śmigał po cyberprzestrzeni co najmniej równie dobrze, jak ja na desce surfingowej. Miał swoje kontakty, wtyczki i zawsze wiedział, co się aktualnie dzieje na świecie. W końcu, to on był naszym mózgiem...

– Półtora miliarda na trzech, co daje...

Rozmarzyłem się. Początkowo myślałem, że do podziału będzie te pięćset baniek, o których wspomniał przez com, ale taka kasa...

Marek nachylił się i szeptem zaczął wyjaśniać, co jest grane. Kiedy on mówił, wszystko wydawało się zawsze takie banalne...



Umówiliśmy się przy placu Konstytucji, pod Centralną Biblioteką na Koszykowej. Marek przyjechał swoim ukochanym Harleyem, a Paweł mikrobusem Forda. Tylko ja skorzystałem z metra, bo w warsztacie powiedzieli mi, że mój Polonus będzie najwcześniej pojutrze; dobre i to. Oczywiście, jak zwykle się spóźniłem.

– Dwanaście minut po czasie – powitał mnie Marek.

Uścisnąłem Pawła, dawno się nie widzieliśmy. Przyglądał mi się przez chwilę poważnie i w milczeniu. Od śmierci Yuriego, którego znał od dziecka, strasznie się zmienił. Niegdyś był z niego wielki kawalarz, wszystkich nas zabawiał swoimi żartami. Teraz pozostał z niego tylko cień. W końcu Paweł uśmiechnął się.

– Mógłbyś sobie kupić nowy płaszcz – powiedział.

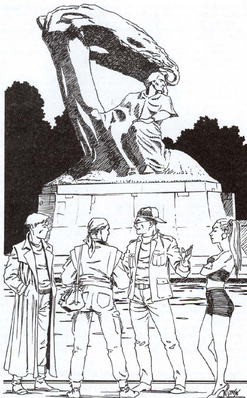
Roześmiałem się. Miałem na sobie swój stary, czarny płaszcz, mocno już zniszczony i wytarty, który zawsze zakładałem na akcje. Mój płaszcz, poza ochroną, jaką zapewnia przed zimnym wiatrem i deszczem, ma jeszcze kilka innych zalet. Z przodu, w podszewce kryje dwie, głębokie kieszenie. W lewej spoczywa katana o tytanowym ostrzu, zdolna ścinać uliczne latarnie, a w prawej półautomatyczny shotgun 12 gauge, obrzyn o skróconej lufie i kolbie, tym razem zamiast standardowych naboi śrutowych załadowany kulami dum-dum. Poza tym mój obszerny płaszcz doskonale maskuje ciężką kamizelkę kulodporną z wolframowego spieku. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego Paweł nosi to szmatławe moro, pod którym może schować najwyżej parę uzi. Inna sprawa, że potrafi z niej zrobić użytek.

– Dobra, jedziemy – oznajmił nagle Marek, zakładając na głowę kask. – Za pięć minut pod Szopenem. – Uruchomił swoją maszynę i już go nie było.

Wskoczyliśmy z Pawłem do jego wozu i ruszyliśmy. Na podłodze zauważyłem wojskowy plecak, z którego wystawała wyrzutnia rakiet SS. Stinger, automatycznie naprowadzanych na cel. Ładna zabawka dla dużych dzieci. Mało praktyczne w akcjach bezpośrednich, takich jak ta. Bez komentarza.

Paweł zaparkował na Filtrowej, tylko tam było miejsce. Za dnia nie upakowałby tej swojej cysterny nawet w podziemnym parkingu. Wziął plecak i wyskoczyliśmy.

Pod pomnikiem Szopena czekał już na nas Marek, jego motor (ten skurczybyk zaciągnął go tu na zgaszonym silniku!) i pani porucznik Skalska, dobra znajoma Pawła. Ucałowała go na przy-



witanie, mnie zaś obrzuciła lodowatym spojrzeniem. Kiedyś była jego kochanką. Wygimnastykowana blondyna nie w moim typie. Nie lubiła mnie i wzajemnie. Zgodnie z planem Marka, miała być naszą przynętą. A co, jeśli rybka okaże się sprytniejsza i zauważy haczyk? Może panią porucznik diabli wezmą?... Zauważyłem, że pod makijażem kryła coś na kształt upokorzenia, jakie niewątpliwie musiała odczuwać, będąc zmuszona ubrać się w obcisły, kolorowy strój dziwki. Przyjąłem ten fakt ze złośliwą satysfakcją.

– Wszystko załatwiłam, cały teren wokół Pałacu i stawów czysty. Patrole maksymalnie zmniejszone – mówiła pewnym, silnym głosem. – Kiedy minie północ, czyli za trzy minuty, będziemy mogli działać.

Marek wyciągnął zza pazuchy swej skórzanej kurtki małą, damską torebkę z czarnego, błyszczącego tworzywa i podał jej.

– W środku jest taser. Model czarnorynkowy o napięciu 75 tys. Volt. Chyba wiesz, jak tego używać? – spytał z uśmiechem.

– Pani lepiej uważa, bo mogłoby panią zwęglić – dodałem od siebie. Popatrzyła na mnie jadowicie i z wściekłością wyszarpnęła torebkę z rąk Marka.

– Martw się o własny tyłek, dupku.

Marek wybuchnął śmiechem. – Spokojnie, żeby nie zapeszyć. – Spojrzał na zegarek. – Północ. Możemy zaczynać.

Każdy z nas trzech wzniósł prawy kciuk w górę. Taki nasz stary, symboliczny gest, zaklinający szczęście. Jeden raz zapomnieliśmy o nim i zginął Yuri...

Rozdzieliliśmy się.

* * *

Ta noc była wyjątkowo pochmurna. Aż dziw, że nie padało. Nieliczne, działające jeszcze latarnie nie były w stanie rozświetlić ciemności. Kiedy wszedłem między drzewa, widoczność spadła niemal do zera. Założyłem gogle i włączyłem funkcję infrared. W podczerwieni obraz wyostrzył się i wszędzie zapanował zielony dzień. Wyjąłem z kieszeni plaster z beta–amfetaminą i przykleiłem sobie na karku. Po namyśle dokleiłem drugi. Nie minęła minuta, kiedy beta–amfa weszła w podwójnym uderzeniu. Trzepnęła w tył głowy i odbiła się potężną falą spływając w dół, aż po koniuszki palców. Co za orgastyczny thrill!... Muszę sobie jak najszybciej zafundować implanty dopalające, stymulatory adrenalinowe, żeby się od tego świństwa nie uzależnić.

Speed. Zwiększona percepcja. Perfekcyjna koordynacja ruchów. Szybkość i refleks. Nagle usłyszałem szelest, który wcześniej umknąłby mojej uwadze. To kruk. Oderwał się ociężale od gałęzi i wolno młócąc skrzydłami powietrze, wzniósł się w górę. Wolno, baaardzo wolno. Dla mnie.

Spojrzałem na ekran detektora. Czerwony punkcik na czarnej tarczy to porucznik Skalska, dwa zielone to Paweł i Marek. Jeden z zielonych znajdował się bardzo daleko od czerwonego, daleko ode mnie, prawie na krawędzi ekranu. To na pewno Marek. Robi za tyły, żeby, w razie czego, pospieszyć na odsiecz. Zawsze tak się tłumaczy. A ja wiem swoje – dla mnie każdy deker to deker. Unikają akcji jak wirusa. W końcu, to oni pracują koncepcyjnie, a my siłowo.

Schodziłem ostrożnie po skarpie, kierując się w stronę Pałacu, gdzie kręciła się ta wredna baba. Cisza i spokój. Nic. A jeśli tej nocy nie uderzy? Wtedy całą akcję szlag trafi. Nie sądzę, żeby Skalskiej jeszcze raz udało się powstrzymać policję. Swoją drogą ciekawe, jak tego dokonała? Przez miękki fotel szefa? Mam nadzieję, że tak, bo jeśli nie, to sprawa wydaje się bardzo śmierdząca...

Mijają minuty, kwadranse, godzina... I nic się nie dzieje. Zupełnie nic. I pomyśleć, że zmarnowałem dwa plastry i że nad ranem nie będę mógł zasnąć. Szlag!

– Bip!

Aż podskoczyłem. Spojrzałem na detektor – wskaźnik pulsu Skalskiej zwariował. Albo ona była bliska zawału.

W biegu rozpiąłem płaszcz i wyszarpnąłem shotguna. Byłem najbliżej pani porucznik i już za chwilę powinienem ją zobaczyć.

Head

W szalonym pędzie, potykając się, wbiegłem na plac przed Pałacykiem. Pani porucznik leżała obok fonatanny, tuż obok otwarta, pusta torebka i taser. Miała rozdartą bluzkę, odsłaniając nagie, kształtne piersi. Nad nieruchomym ciałem nachylał się... policjant. Patrzył na mnie.

Zdziwiłem się. Opuściłem broń. Obejrzałem się...

I to był mój błąd.

Kątem oka dostrzegłem, jak gliniarz wyszarpuje z kabury policyjnego Maxa. Czerwony promień laserowego celnika z łatwością odnalazł moje serce. Ułamek sekundy później siła kilku trafień odrzuciła mnie w tył. Padłem na ziemię, szorując plecami po betonie...

Uratowała mnie kamizelka.

To wszystko wydarzyło się bardzo szybko.

Ale ja także byłem szybki. Jeszcze padając, wymierzyłem. Celownik w goglach zapłonął czerwienią. Strzeliłem. Trafiłem.

Kula dum–dum cisnęła go za fontannę i straciłem go z oczu. Musiał tam leżeć, być może martwy. Tak przynajmniej myślałem, podnosząc się z ziemi, kiedy zauważyłem znikające za brzegiem fontanny ciało Skalskiej. Ten drań podniósł się, zasłaniając się nieprzytomną porucznik jako żywą tarczą. Nie mogłem strzelać. Wymierzył we mnie, tym razem celując w głowę.

Wykonałem błyskawiczne salto w bok, zasłaniając głowę prawą ręką. Pierwszy pocisk trafił mnie w ramię, drugi w bok, trzeci musiał spudłować, bo tylko usłyszałem huk. Turlałem się, świat wirował, prawe przedramię pulsowało tępym bólem. Byłem świetnym celem. Ale nie padł już żaden strzał.

Z cienia wypadł jakiś kształt i rzucił się na mego przeciwnika nim jeszcze przestałem się toczyć. To był Paweł. Obalił go na ziemię, sprawiając, że musiał puścić kobietę.

Szamotanina trwała tylko chwilę.

Przeciwnik okazał się silniejszy.

Cisnął Pawłem niczym kukłą, odrzucając go o dobre trzy metry. Teraz mogłem strzelać. I waliłem w niego raz za razem. Za każdym trafieniem szarpało nim, ale nie padał. Powoli zbliżał się do mnie, bryzgając krwią. Nagle wyczerpał mi się magazynek.

Zwinął prawą rękę w pięść i spomiędzy knykci wysunęły mu się długie, stalowe pazury. Nadal był bardzo szybki. Zdążyłem się zasłonić, ale rękaw mojego płaszcza zmienił się w frędzle. Odskoczyłem w tył i wyciągnąłem katanę.

Rzucił się na mnie. Ciąłem w pół, lecz wybił się w górę i ostrze trafiło go w kostkę. Poszły iskry i jego lewa stopa z pluskiem wylądowała w fontannie. Padając na ziemię, rozpłatał mi pazurami policzek. Nie czułem jednak bólu i tylko otarłem krew. Chciałem go dopaść!

Z oddali dał się słyszeć jęk policyjnych syren.

Odturlał się szybko i tylko nieznacznie kulejąc uciekał między drzewa. Z rykiem rzuciłem się w pogoń, wiedząc jednak, że go nie dogonię. W tej samej chwili usłyszałem z prawej charakterystyczny syk i zobaczyłem błysk odpalanej przez Pawła rakiety. Pomknęła za celem niczym doskonały ogar. Huk potoczył się echem po całym parku. Osłoniłem twarz przed falą ognia, a kiedy przeszła, ruszyłem dalej.

Było po wszystkim. Przed nami leżał tlący się jeszcze korpus, pozbawiony nóg, z rękami odartymi z ciała. Kupa żelastwa i kabli. Spod zwęglonej twarzy wyglądały stalowe kości czaszki.

Wziąłem zamach i jednym cięciem, wzbijając fontannę iskier, oddzieliłem głowę od tułowia. Paweł rzucił mi swój plecak, do którego schowałem nasz warty półtora miliarda łup. Syreny wyły bardzo głośno, policja była tuż tuż.

– Paweł... – To głos Skalskiej. Ona żyje!

Paweł zamarł.

– Uciekaj – powiedział i pobiegł pod Pałac.

Złapią nas – pomyślałem. Nie było czasu na zastanawianie się, więc zastosowałem się do rady Pawła. Zerwałem się sprintem wzdłuż stawów.

Zza drzewa wyskoczył gliniarz. Nie zatrzymując się nawet, zdzieliłem go pięścią w twarz. Upadł i nim zaczął za mną strzelać, już dawno skryłem się między drzewami. Po drodze minąłem jeszcze kilku, ale żaden z nich nie trafił.

Kłopoty z głową

Zziajany dobiegłem do ogrodzenia, wspiąłem się po żelaznych prętach i znalazłem na ul. Podchorążych. Omal nie wpadłem na jakiegoś pijaka wracającego z nocnej libacji. Spojrzał na mnie zdziwiony i z wrzaskiem uciekł. Dopiero po chwili zrozumiałem, co go tak przestraszyło. Zdjąłem gogle i schowałem katanę. Rękawem wytarłem z policzka skrzepniętą krew. Piekło jak cholera. I ręka bolała...

Ruszyłem dalej. Belwederską jechały pod górę radiowozy na sygnale. W parku musiało być teraz piekło. Mam nadzieję, że Paweł z Markiem dali dyla. Wcale nie jestem taki pewien, czy porucznik Skalska by nas kryła. Bo, do diabła, skąd tam się wzięło tyle glin, mimo jej zapewnień!? To wszystko wyglądało na obławę. Policja wkracza w odpowiednim momencie i spija całą śmietankę. To nie byłyby pierwsze takie ich zagranie...

Trzy czarne furgonetki, jadące na pełnym gazie w górę Belwederskiej wyrwały mnie z zamyślenia. Wszystkie miały to charakterystyczne, złociste logo. Cybermind! Skąd oni, do jasnej cholery, się wzięli? Jak się dowiedzieli? Gliny i Cybermind? To bardzo śmierdząca sprawa...

Postanowiłem nie wracać do domu. Tak na wszelki wypadek. Lepiej zamelinować się gdzieś w pobliżu. Na Dolnej mieszkała Irena, dziwka, której kiedyś uratowałem tyłek. Teraz przyszedł czas na rewanż.

* * *

Dzwoniłem i dzwoniłem, ale nikt nie otwierał. Już zacząłem tracić nadzieję, gdy w końcu drzwi uchyliły się na odległość łańcucha.

– O Boże – szepnęła Irena, zakrywając usta ręką.

– To ja, Derek. Chyba mnie poznajesz?

Patrzyła na mnie w milczeniu, ze zgrozą.

– Nie mogę cię wpuścić. Ktoś u mnie jest. Zrozum...

– Otwórz.

– Nie.

Naparłem na drzwi, łańcuch trzasnął i wpadłem do środka.

W przedpokoju stał jakiś facet w rozpiętym szlafroku, prezentując swoją muskulaturę.



Head

– Wynoś się pan stąd, bo zawołam policję. Albo... – podwinął rękawy.

Chwyciłem go za szyję, brutalnie pchnąłem na ścianę i lekko podniosłem. Moja prawa dłoń zacisnęła się na jego gardle, zupełnie wbrew mojej woli. Facet zaczął charczeć, w jego oczach pojawił się strach. Nie mogąc zapanować nad ręką, cisnąłem go na podłogę.

– Spierdalaj!

Nie musiałem powtarzać. Złapał swoje rzeczy i wybiegł, zatrzaskując za sobą drzwi.

– Psychiczny!... – usłyszałem jeszcze jego krzyk.

Irena stała w drzwiach prowadzących do kuchni i przyglądała mi się z cynicznym wyrazem twarzy.

– Wiesz, gdybym cię nie znała, mogłabym się w tobie zakochać.

– Wzajemnie.

Uśmiechnęła się. – Skombinuję ci jakiś opatrunek.

Wszedłem do pokoju, cisnąłem plecak na podłogę, zrzuciłem płaszcz i zdjąłem kamizelkę. W kilku miejscach miała spore wgłębienia, w kilku innych tkwiły jeszcze pociski. Rzuciłem ją na podłogę i ciężko opadłem na fotel. Rozerwałem zakrwawiony rękaw koszuli i przyjrzałem się ranie. Rozszarpana tkanka odsłaniała błękit syntetycznych mięśni, tytaniczne ścięgna i światłowody w wolframowej otulinie. Gdzieś w środku musiała tkwić kula i zakłócać pracę serwów. Zupełnie jak ziarnko piasku w trybach maszyny. Krew kapała na oparcie fotela...

– Jezu! Ty jesteś sztuczny! – Irena upuściła apteczkę, której zawartość wysypała się na zielony, puszysty dywan. W jej oczach dostrzegłem przerażenie.

– Tylko ręce i obojczyk. Implant wewnętrzny w osłonie naturalnej. Cyberarms, model japoński, Mitsubishi, wersja standard, jeszcze na gwarancji – wyjaśniłem.

Poszedłem do toalety, zacisnąłem zęby i nad muszlą klozetową wydłubałem za pomocą scyzoryka kulę. Kilka razy zacisnąłem pięść. Wszystko w porządku. Tylko ramię pulsowało bólem, który w znacznym stopniu tłumiła beta-amfa. Spojrzałem w lustro. Przez lewy policzek biegły równolegle trzy głębokie szramy, ślad po pazurach. Pewnie zostaną mi blizny. Spuściłem zabarwioną krwią wodę i wróciłem do pokoju.

Irena pomogła obandażować mi rękę, oczyściła ranę na twarzy i spryskała plastrem w sprayu.

– Co się stało – spytała w końcu.

– To długa historia. Opowiem ci ją innym razem.

– Zrobię coś do jedzenia – powiedziała i wyszła do kuchni.

Nie byłem głodny. Po speedzie nie przełknąłbym ani kęsa, ale zdecydowałem się tego nie mówić. Chciałem zostać chwilę sam i przemyśleć sprawę. Podszedłem do comu i zdjąłem obudowę. Z kieszeni wyjąłem chip, który wsadziłem do środka. Ten bajer co sekundę zmienia lokalizację nadawcy. Dzięki temu nikt mnie nie namierzy i nie dowie się, skąd dzwonię.

Wystukałem numer Pawła. Cisza. Nikt nie odbierał. Spróbowałem złapać Marka, ale zgłosiła się tylko elektroniczna sekretarka. Przerwałem połączenie. Zadzwoniłem do siebie, sprawdzając swoją sekretarkę, lecz nikt nie zostawił żadnej wiadomości.

Cholera, gdzie oni się podziewali? Czyżby dali się złapać glinom? Jeśli tak, to znaczy, że porucznik Skalska nas kantowała. No bo jak inaczej wytłumaczyć obławę, przez którą fartem udało mi się przedrzeć? I kto powiadomił Cybermind? Chryste, a jeżeli Cybermind o wszystkim wiedział i, wbrew temu, co mówił Tesserakt, ich prototyp wcale nie wyrwał się spod kontroli, a wręcz przeciwnie, wszystko było zaplanowanym eksperymentem prowadzonym pod ścisłą kontrolą? Jeśli tak to... Spojrzałem na plecak tak, jakby krył w sobie bombę zegarową.

– Kolacja, a raczej wczesne śniadanie – oznajmiła Irena, wnosząc zastawioną kanapkami tacę.

– No way! Innym razem! – Pośpiesznie zapinałem kamizelkę.

Irena cisnęła tacą o podłogę. – Szlag by cię trafił! Zjawiasz się nagle, wyrzucasz mi dobrego klienta i, tak po prostu, znikasz!

Zarzuciłem płaszcz i chwyciłem plecak.

– Jeszcze wrócę – krzyknąłem w drzwiach. – Zapamiętaj, nigdy mnie nie widziałaś!

Zbiegłem po schodach i wypadłem na ulicę. Na skrzyżowaniu w dole stała znajoma, czarna furgonetka. Wolniutko jechała w moją stronę.

Zawróciłem i zbiegłem tunelem wyjazdowym w głąb podziemnego parkingu.

– Hej! – zawołał za mną strażnik. – Pańska karta identyfikacyjna!...

Chwilę krążyłem między samochodami, aż wybrałem starego Pontiaca. Wybiłem szybę pięścią, otworzyłem drzwiczki i wskoczyłem do środka. Kolbą Terminatora rozwaliłem plastyk i wyszarpnąłem kabelki. Serce waliło jak młot. Żebym się teraz tylko nie pomylił.

Zamiast strażnika na parking wjechała czarna furgonetka. Nie czekałem dłużej, zapaliłem i z piskiem opon wyrwałem pod górę, ocierając się o nadjeżdżający z naprzeciwka wóz Cybermindu i ścianę. Blacha zajęczała, poleciały iskry, ale prześliznąłem się. Wylatując na zewnątrz, w ostatniej chwili ominąłem leżące ciało strażnika.

Pewnie ich kierowcy mają sprzęg z maszyną, a jeśli tak, to nie mam najmniejszych szans na ucieczkę. Na szczęście mój cel jest blisko.

Wyciskałem z tego pudła, ile się dało, gnając w kierunku Stegien, ale już po chwili zauważyłem w lusterku ogon. Furgonetka zbliżała się bardzo szybko. W pewnym momencie zjechałem na pasy przeciwnego ruchu, cudem unikając zderzenia czołowego z nadjeżdżającym TIRem. Zaryczał klaksonami i zahamował, wpadając w poślizg, wywracając się i blokując swym cielskiem całą ulicę. Usłyszałem huk karambolu i wróciłem na swój pas. Na razie zostawiłem ich w tyle, choć nie na długo.

Kiedy wjechałem na ogrodzony teren, rozwalając szlaban, dwie czarne furgonetki zatrzymały się. Ciężka krata zasunęła się, a wieżyczki wjazdowe skierowały swe działka w ich stronę. Odjechały, jak niepyszne.

– Wychodzić! – usłyszałem głos megafonu.

Założyłem ręce na głowę i wysiadłem. Strażnicy uzbrojeni w ciężkie karabiny maszynowe podeszli bliżej.



– Powiedzcie panu Okinawie, że przybył kurier z przesyłką – powiedziałem.

– Nie ruszaj się!

Stojący w cieniu oficer wystukał numer na komórce i chwilę cicho rozmawiał.

– W porządku, opuście broń – powiedział, a strażnicy posłuchali. – Pan pozwoli za mną.

Zarzuciłem plecak na ramię i skierowałem się do gmachu wieżowca, ponad którego dachem, w szarym świetle świtu, wolno obracało się gigantyczne, holograficzne logo korporacji Tesserakt.

Zanim wszedłem do pokoju gościnnego, zostałem gruntownie przeszukany i rozbrojony. Plecak także mi odebrano. Chwilę czekałem.

Bocznymi drzwiami wszedł niski, krępy Japończyk, ubrany w czarny, świetnie skrojony garnitur. Tuż za nim pojawił się wysoki blondyn w granatowym garniturze. W prawej skroni miał podwójne gniazdo, w którym siedziały dwa minicardge.

Wymieniliśmy sztuczne uprzejmości, zgodnie z ceremoniałem. Blondyn był sekretarzem pana Okinawy i zarazem jego tłumaczem. Co ciekawe, podczas całej rozmowy tyl-

ko on mówił, co jakiś czas szukając potwierdzenia dla swych słów w oczach swego przełożonego. Żółtki są dziwni...

– Pan Okinawa jest zadowolony z transakcji.

– Co z pieniędzmi? – spytałem, czując że stąpam po kruchym lodzie. Mieli głowę, mieli mnie, z powodzeniem mogli się wykpić od zapłaty.

– Pan Okinawa dotrzymuje słowa. Przelew na podane konto zostanie za chwilę dokonany...

Uśmiechnąłem się do Japończyka. Ten nawet nie zareagował. Maska.

– ...O ile nie zmieni pan zdania – dokończył blondyn.

Zmarszczyłem brwi. – Nie rozumiem...

– Za chwilę pan zrozumie. Pan Okinawa mówi, że miał pan sporo szczęścia. W pańskiej „przesyłce" nasi technicy znaleźli chip komunikacyjny, pozwalający jego właścicielom na łatwą lokalizację... obiektu. – Zamrugał oczami i wykrzywił usta w ironicznym uśmieszku. – Zanim podejmie pan decyzję w sprawie przelewu, pan Okinawa proponuje, aby skorzystał pan najpierw z comu i zadzwonił do swego domu.

Chwycił leżącego na biurku pilota. Jedna ze ścian odsunęła się, odsłaniając olbrzymi, ścienny ekran. Podał mi pilota.

Z wahaniem wystukałem numer. Dwie wiadomości.

Pierwsza. Ekran rozświetlił się i ukazał się Paweł. Minę miał nietęgą.

– Cześć. Przymknęli mnie. Skoro was nie ma ze mną, znaczy, że wam się udało. Nasza znajoma zatuszuje sprawę. W każdym razie dzięki za wpłacenie kaucji i zamówioną taksówkę. Niedługo się zobaczymy. – Koniec.

Kaucja? Taksówka? O czym on mówi? Spojrzałem pytająco na blondyna.

– Pan Okinawa o wszystkim pomyślał. Pański przyjaciel zaraz tu będzie.

Druga wiadomość. Ekran zgasł. Niepokojąca czerń wyłączonej wizji i przetworzony elektronicznie głos.

– Masz coś, na czym nam zależy. My mamy coś, na czym zależy tobie. Proponujemy uczciwą wymianę. – Ekran rozjarzył się i zobaczyłem na nim zatrzymaną w kadrze, przerażoną twarz Marka. Po chwili ciszę rozdarł jego krzyk. Pojawił się numer comu. Koniec wiadomości.

O Boże, dorwali Marka! Zacisnąłem pięści. A jeżeli to montaż? Wystukałem szybko numer Marka. Jego sekretarka odtworzyła to samo nagranie. Ręce mi opadły...

– Pan Okinawa dba o wszystkich, którzy dla niego pracują. Wspaniałomyślnie oferuje swoją pomoc.

Popatrzyłem na sekretarza. Mrużył oczy w błogim samozadowoleniu. Japończyk obserwował mnie chłodno swymi skośnymi oczami. Pan Okinawa to, pan Okinawa tamto... Wkurzał mnie ten Żółtek.

– Pan Okinawa ma rozwiązanie, które powinno pana zadowolić. Oczywiście, jest to bardzo kosztowny plan, zapewniający stuprocentowe bezpieczeństwo panu i pana przyjaciołom. Na szczęście stać pana, w końcu, ostatnio zarobił pan półtora miliarda...

– Nie mam innego wyjścia – powiedziałem drżącym głosem.

– Brawo. Pan Okinawa ceni sobie ludzi honoru. Ponieważ to on jest fundatorem nagrody za Wampira, nie widzi przeszkód, aby jej panu nie przyznać. Oczywiście, po odliczeniu stu tysięcy za wpłaconą kaucję. Proszę przyjąć gratulacje...

* * *

Była dziewiąta rano, kiedy dotarliśmy z Pawłem na miejsce. Stara, opuszczona kurza ferma pod Warszawą. Dobry kilometr od autostrady. Wokół szczere pole nieużytków i olbrzymi kopiec starego wysypiska śmieci, ledwie widoczny w porannej mgle. Mimo że rozpadająca się ferma świeciła pustkami od dobrych paru lat, straszni tu cuchnęło ptasim gównem.

Ukryliśmy vana wewnątrz jednej z hal. Żółtek, który z nami przyjechał, wyjął z przyczepy swoje dwie tajemnicze, srebrzyste walizki i wyszedł na zewnątrz. Poszedłem za nim, wolałem go mieć na oku. W razie czego, łatwo bym sobie poradził z tym knypasem, ale chciałem wiedzieć, co kryją walizki.

Kłopoty z głową

Żółtek usadowił się pod ścianą czegoś, co kiedyś było stróżówką i otworzył walizki. Ku memu zdziwieniu, wcale nie zobaczyłem żadnej broni, tylko kupę delikatnego sprzętu, wśród którego rozpoznałem tylko konsolę deku i kable sprzęgu. Wzruszyłem ramionami. Plan pana Okinawy w dalszym ciągu pozostawał dla mnie niejasny. Zgodnie z nim, dwie godziny temu zadzwoniłem pod wskazany numer i powiedziałem to, co mi podyktowano. Nieuzbrojony helikopter z Markiem na pokładzie powinien już krążyć gdzieś ponad miastem.

Teraz zadzwoniłem jeszcze raz i podałem naszą lokalizację. Za pięć minut powinni się tu zjawić.

Paweł bez słowa zajął dogodną pozycję na dachu budynku. Założył gogle i spiął je ze swoim Remingtonem. Ten karabin snajperski nigdy nie pudłował.

Westchnąłem i wyjąłem z plecaka głowę cyborga. Pewnie technicy z Tesseraktu skopiowali już co trzeba i teraz to gówno nie było im potrzebne. Nie rozgryzłem Okinawy, nie wiedziałem, co zaplanował. Gdyby tu był Marek... Gdyby był Marek, nie musielibyśmy się teraz wystawiać! Przez ten pieprzony łeb wszyscy możemy jeszcze zginąć!

Ciszę przerwał miarowy szum pracy rotora. Zbliżali się. Wyszedłem na plac i spojrzałem w górę. Czarny, mały helikopter podchodził do lądowania. Zasłoniłem twarz przed piachem, który podmuch łopat podrywał z ziemi i sypał prosto w oczy.

Helikopter usiadł miękko, rotor zwolnił i wszedł na jałowy bieg. Był gotowy w każdej chwili poderwać się w powietrze. Klapa otworzyła się i na ziemię wypadł związany Marek. Zaraz za nim wyskoczył zamaskowany facet w ciężkiej kamizelce. Mierzył mu w głowę z pistoletu Marka.

– Tylko bez sztuczek – ostrzegł.

– To samo dotyczy ciebie – odpowiedziałem. – Jesteś na muszce. Jeden fałszywy ruch i...

– No, no – pokiwał palcem, jednocześnie rozglądając się. – Zdążę strzelić.

Upuściłem głowę na ziemię i kopnąłem w jego stronę. Podniósł ją i wrzucił do środka.

– Jedna chwila. Sprawdzimy, czy nas nie oszukujesz...

– W porządku – zawołał ktoś z wnętrza śmigłowca. – Test passed.



ilustracje: Jarosław Musiał

Head

Zamaskowany facet kopnął Marka. Ten jęknął i zaczął się odczołgiwać w moją stronę. Gość wskoczył na fotel i zamknął klapę. Rotor zaryczał na wyższych obrotach i maszyna uniosła się w górę. Patrzyłem, jak wolno się oddala.

Wtedy pojawił się drugi helikopter, uzbrojony w wyrzutnie rakiet. Zielony śmigłowiec szturmowy, jakich używała ruska mafia. Cztery pociski pomknęły w naszą stronę.

Oślepiający błysk, huk, morze ognia.

Chryste, palimy się...

Nie czułem bólu, nie czułem nawet gorąca. Bezbolesna śmierć? Nie, ja żyłem! To iluzja!

Chwilę później usłyszałem drugi, dobiegający z oddali grzmot. Ogień wokół nas zgasł równie szybko, jak się pojawił. Znikł też rosyjski śmigłowiec, za to z nieba spadały płonące szczątki maszyny Cybermindu. Były prawdziwe i to nie była już iluzja.

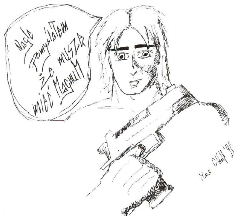
Podszedłem do Japończyka. Składał holoprojektor i pakował do swych waliz.

– Nadali wiadomość do bazy – powiedział, zdejmując słuchawki. – Winę poniosą Rosjanie...

Udało się. Naprawdę się udało! Żółtek nas nie oszukał.

– Cholera, czy ktoś mnie w końcu rozwiąże!?

Rany, zupełnie zapomniałem o Marku...



rys. Mac G. Wolf

PODRĘCZNA ENCYKLOPEDIA GRACZA

W wielu listach prosiliście nas o podanie adresu firmy X, o informacje jakie gry, oprócz Y, napisał pan/pani Z, czy i jakie kontynuacje znanych gier się ukazały, a także o mnóstwo innych zagadnień związanych z tematyką gier. Wielu z was sugerowało założenie stałej rubryki w SECRET SERVICE, poświęconej właśnie tego typu problemom. Niestety, takie rozwiązanie miałoby jedną poważną wadę – aby znaleźć konkretną wiadomość, musielibyście przewertować kilkanaście numerów pisma. Alternatywną było zebranie wszystkich interesujących informacji w jedną całość i opublikowanie ich razem – tak właśnie powstała PODRĘCZNA ENCYKLOPEDIA GRACZA. Zawiera ona mnóstwo pożytecznych wiadomości dotyczących świata gier. Znajdziecie tu m.in. adresy firm produkujących oprogramowanie i sprzęt komputerowy, nazwiska najbardziej znanych producentów gier wraz z listą ich największych osiągnięć, spis gier, w które można pograć w kilka osób oraz wiele innych ciekawych informacji.

Andrzej Cwalina

Firmy

Od razu musimy zastrzec, że podawane przez nas adresy nie wyczerpują tematu. Na obszarze całego świata działa bowiem kilka tysięcy firm, z których kilkaset coś znaczy. Wybraliśmy kilkadziesiąt z nich, których działalność jest na tyle ciekawa, że warto chociażby zajrzeć na ich strony WWW. W kilku przypadkach nie dostaliśmy zgody na opublikowanie adresu, więc musicie szukać na Internecie na wyczucie, np. WWW.BULLFROG.CO.UK. Nie doradzamy też kontaktowania się z liniami pomocy technicznej/podpowiedzi, gdyż te serwisy są zorientowane terytorialnie – wszyscy będą was odsyłać do lokalnych polskich dystrybutorów. Również prośby o katalogi, darmowe gry czy plakaty NIE BĘDĄ SPEŁNIANE. Wszystkie ważniejsze zachodnie firmy mają w Polsce swoich dystrybutorów, którzy ich tutaj wobec was reprezentują. I do nich będziecie odsyłani.

SPRZĘT KOMPUTEROWY:

Advanced Gravis Computer Technology Ltd
1709 Midway Lane
Bellingham WA 98226
Tel: 800–663–8558
604–541–1807 (tech support)
Fax: 604–431–5155
Email: tech1@gravis.com
AdvGravis@aol.com
GravisTech@aol.com
john@gravis.com
matthew@gravis.com
WWW: http://www.gravis.com/
FTP: ftp.gravis.com
Najbardziej znane produkty: UltraSound, Gamepad

Aztech Labs, Inc
46707 Fremont Boulevard
Fremont CA 94538
Tel: 800–886–8859
Fax: 510–623–8989
Najbardziej znane produkty: Sound Galaxy

CH Products
970 Park Center Drive
Vista CA 92083
Tel: 619–598–2518
Fax: 619–598–2524
Email: tech@chproducts.com
74650.2411@compuserve.com
chproducts@aol.com
CH.Products@genie.geis.com
WWW: http://www.chproducts.com/
Najbardziej znane produkty: Flightstick, Gamecard, Pro Pedals

Covox
Email: 71333.167@compuserve.com
BBS: 503–342–4135 (2400)
503–342–8261 (14.4)
Najbardziej znane produkty: SoundMaster

Creative Insights, Inc.
20605 Valley Green Drive
Cupertino CA 95014
Tel: 415–366–6100
Fax: 408–366–1441
Email: cii@netcom.com
Najbardziej znane produkty: Miracle Piano Teaching System

Creative Labs, Inc
1901 McCarthy Boulevard 1523 Cimarron Plaza
Milipitas CA 95035 Stillwater OK 74075
Tel: 800–998–1000 (customer service)
800–998–5227 (customer assistance)
405–742–6622 (tech support)
Fax: 405–742–6633 (tech support)
Email: ftpadmin@creative.creaf.com (Alan Glass)
72662.3046@compuserve.com
WWW: http://www.creativelabs.com/
BBS: 405–742–6660
FTP: ftp.creativelabs.com



Creative Labs Europe
Tel: (44) 734–344–700 (tech support)
Email: paul@creative–labs.co.uk
WWW: http://www.creative–labs.co.uk/clenet
BBS: (44) 743–360–287
FTP: ftp.creative–labs.co.uk
Najbardziej znane produkty: SoundBlaster, VideoBlaster, WaveBlaster, 3D Blaster



Diamond Multimedia Systems
2880 Junction Avenue
San Jose CA 95134
Tel: 408–325–7000
Fax: 408–325–7070
Email: 75300.3673@compuserve.com
WWW: http://www.diamondmm.com/
BBS: 408–325–7080 (2400–14.4)
408–325–7175 (28.8)
FTP: ftp.diamondmm.com
Najbardziej znane produkty: Stealth, Viper

Ensoniq Corp.
155 Great Valley Parkway
P.O. Box 3035
Malvern PA 19355–0735
Tel: 610–647–3930
Fax: 610–647–8908
Email: soundscape–bus@ensoniq.com
BBS: 610–647–3195
FTP: ftp.ensoniq.com
Najbardziej znane produkty: Soundscape

Media Vision
47300 Bayside Parkway
Fremont CA 94538
Tel: 800–348–7116
800–638–2807 (tech support)
800–862–4788 (sales)
Fax: 510–770–8648
510–623–5742 (tech support)
Email: techsupp@mediavis.com
sales@mediavis.com
75300.2272@compuserve.com
WWW: http://www.mediavis.com/
BBS: 510–770–0527 (9600)
Najbardziej znane produkty: Pro Audio Spectrum

Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond WA 98052–6399
Tel: 206–882–8080
Fax: 206–936–7329
WWW: http://www.microsoft.com/
BBS: 206–936–6735
FTP: ftp.microsoft.com
Najbardziej znane produkty: Windows'95, MS Mouse, Natural Keyboard

Orchid Technology
45365 Northport Loop West
Fremont CA 94538–9973
Tel: 510–683–0323 (tech support)
Fax: 510–683–0355
Email: orchid@netcom.com
BBS: 510–683–0327 (2400)
510–683–0555 (9600)
Najbardziej znane produkty: SoundWave 32, GameWave 32, Kelvin, Fahrenheit

Roland Corporation, USA
7200 Dominion Circle
Los Angeles CA 90040–3647
Najbardziej znane produkty: MT32, LAPC–1, SCC–1, RAP–10

Thrustmaster
10150 S.W. Nimbus Avenue, STE
E7 Tigard OR 97223
Tel: 503–639–3200
Fax: 503–620–8094
Email: techsupp@thrustmaster.com
service@thrustmaster.com
76520.3325@compuserve.com
Thrustmast@aol.com
thrustmaster@checksix.com
WWW: http://www.thrustmaster.com/
FTP: ftp.thrustmaster.com
Najbardziej znane produkty: WCS, FCS, RCS, T1, F–16 FLCS, F–16 TQS



OPROGRAMOWANIE:

3Di Entertainment
13421 Blossomheath Ln.
Dallas TX 75240
Tel: 214–231–5147
Fax: 214–680–9676



7th Level, Inc.
1110 E. Collins Blvd., #122
Richardson TX 75081
Tel: 214–437–4858
Email: mattl@7thlevel.com (Matt Lee)
WWW: http://www.7thlevel.com/
Najbardziej znane produkty: Battle Beast, Monty Python's Complete Waste of Time

Access Software, Inc.
4910 West Amelia Earhart Drive
Salt Lake City UT 84116
Tel: 800–800–4880
Fax: 801–596–9128
Email: linkspro1@delphi.com (Ryan Werner)
WWW: http://www.accesssoftware.com
Najbardziej znane produkty: Links, Killing Moon, Pandora Directive

Accolade
5300 Stevens Creek Boulevard #500
San Jose CA 95129–1036
Tel: 800–245–7744
Email: accolade@netcom.com
76004.2132@compuserve.com
BBS: 408–296–8800
FTP: ftp.netcom.com – pub/ac/accolade
Najbardziej znane produkty: Elvira, Hardball, Test Drive

Activision
P.O. Box 67001
Los Angeles CA 90067
Email: support@activision.com
76004.2122@compuserve.com (Doug Pearson)
WWW: http://www.activision.com
FTP: ftp.netcom.com – pub/ac/activis
Najbardziej znane produkty: Battletech, Lost Treasures of Infocom

Alternative
Units 5–7
Balley Gate Industrial Estate
Pontefact
West Yorkshire WF8 2LN
Tel: (44) 1977–797–777
Najbardziej znane produkty: Dr Who, Dalek Attack

Apogee Software, Ltd.
P.O. Box 496389
Garland TX 75049–6389
Tel: 800–APOGEE1
Email: joe.siegler@swcbbs.com (Joe Siegler)
BBS: 508–365–2359 (2400)
508–368–7036 (9600–14.4k v.32bis)
508–365–4035 (28.8k v.fast class (v.fc))
ftp: ftp.uml.edu – msdos/Games/Apogee
Najbardziej znane produkty: Commander Keen, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity

Argonaut Software Ltd
70 Colindale Avenue
Colindale
London NW9 5ER
Tel: (44) 0181–200–5777
WWW: http://www.argonaut.com/
Najbardziej znane produkty: StarGlider, Star-Fox, Creature Shock, FX Fighter

Arsenal Publishing, Inc.
11144 Forest Edge Drive
Reston VA 22090–4027
Tel: 800–247–1877
703–742–3801 (tech support)
Fax: 703–742–6020
Email: arsenal.publishing@ase.com (Jim DeGoey)
74774.674@compuserve.com (Jim DeGoey)
jamesd6201@aol.com (Jim DeGoey)
FTP: ftp.arsenalpub.com
Najbardziej znane produkty: TacOps

Atomic Games
Email: keithz@atomic.com (Keith Zabalaoui)
72662.1333@compuserve.com (Keith Zabalaoui)
AtomicGame@aol.com (Keith Zabalaoui)
WWW: http://atomic.com/
FTP: ftp.atomic.com
Najbardziej znane produkty: V for Victory, Worlds at War

Avalon Hill
Email: ahgames@aol.com
ahgames2@aol.com (Rex Martin)
avalon.hill@genie.geis.com (Rex Martin)
avalon.hill2@genie.geis.com
FTP: users.aol.com – users/ahgames/pub
Najbardziej znane produkty: Diplomacy, Squad Leader

Bethesda Softworks
1370 Piccard Drive Suite 120
Rockville MD 20850–4304
Tel: 800–677–0700
301–926–8300 (customer support)
301–963–2002 (tech support)
Fax: 301–926–8010
Email: 71333.3511@compuserve.com
bethesda01@aol.com
WWW: http://www.bethsoft.com/
BBS: 301–990–7552
FTP: ftp.bethsoft.com
Najbardziej znane produkty: Terminator: Future Shock, Arena, Daggerfall

Blizzard Entertainment
50 Corporate Park
Irvine CA 92714
Tel: 800–953–SNOW
714–556–5571
714–556–5740
Fax: 714–556–5572
E–Mail: blizzrdent@aol.com
74537.2505@compuserve.com
WWW: http://www.blizzard.com/
BBS: 714–556–4602
Najbardziej znane produkty: Warcraft, Blackthorne, Lost Vikings, Diablo

Blue Byte Software, Inc.
33 S. Roselle Rd., Suite 201
Schaumburg IL 60193
Tel: 847–534–7950
847–534–7934 (tech support)
Fax: 847–534–7951
Email: hotline@bluebyte.com
WWW: http://www.bluebyte.com/
Najbardziej znane produkty: Battle Isle, Settlers, Albion

Brøderbund
500 Redwood Blvd
Novato CA 94948–6121
Tel: 800–521–6263
415–382–4700 (tech)
Fax: 415–382–4419
Email: BBundTec1@aol.com
BBS: 415–883–5889
Najbardziej znane produkty: Carmen San Diego, Lode Runner , Prince of Persia

Codemasters
Lower Farm House
Stoneythorpe
Southam, Warwickshire
CV33 0DL
Tel: (44) 1926–814–132
Fax: (44) 1926–817–595
Najbardziej znane produkty: Dizzy Games

Core Design Ltd.
69/71A Ashbourne Road
Derby, DE22 3FS
Tel: (44) 1332–297–797
Fax: (44) 1332–381–511
Najbardziej znane produkty: Heimdall, Thunderhawk, Tomb Raider

CyberFlix, Inc.
4 Market Square
Knoxville TN 37902
Tel: 423–546–1157
423–546–7846m (tech support)
Fax: 423–546–0866
Email: cyberflix@cyberflix.com
WWW: http://www.cyberflix.com/
FTP: ftp.cyberflix.com
Najbardziej znane produkty: Dust, Jump Raven, Lunicus

Disney Software
Email: sysop@disneysoft.com
WWW: http://www.caprica.com/disneysoft
BBS: 818–567–4027
FTP: ftp.caprica.com – pub/disneysoft
Najbardziej znane produkty: Lion King, Aladdin, Toy Story, Stunt Island

Domark Software, Inc.
1900 So. Norfolk St., Suite 202
San Mateo CA 94403
Tel: 415-513-8933
Email: techsupp@domark.com
WWW: http://infoweb.internex.net/domark/
Najbardziej znane produkty: Flight Sim Toolkit, SVGA Harrier

Digital Image Design
WWW: http://www.did.com/
FTP: Najbardziej znane produkty: Inferno, EF2000

Digital Integration Ltd
Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road
Camberley
Surrey GU15 3AJ
Tel: (44) 1276-684-959
Fax: (44) 1276-21541
Email: digint@cix.compulink.co.uk (Robin)
Najbardziej znane produkty: Tornado

Dongleware Publishing, Inc.
P.O. Box 5778
Napa, CA 94581
Tel: 707-258-1700
Fax: 707-258-1700
WWW: http://www.dongleware.de/
FTP: ftp.dongleware.de

The Dreamers Guild
9810 Owensmouth #1
Chatworth CA 91311
Tel: 818-349-7339
Fax: 818-349-5830
Email: dreamer@DreamersGuild.com
jpearce@DreamersGuild.com (Joe Pearce)
WWW: http://www.dreamersguild.com
Najbardziej znane produkty: Inherit the Earth, I Have No Mouth and I Must Scream



Dynamix
99 West 10th Street, Suite 337
Eugene OR 97401
Tel: 800-743-7725
206-644-4343 (tech support)
Email: support@sierra.com
72662.1174@compuserve.com
SierraOne@aol.com
BBS: 206-644-0112
FTP: bbs.sierra.com
Najbardziej znane produkty: Red Baron, Rise of the Dragon, Betrayal at Krondor, Front Page Sports



Electronic Arts
1450 Fashion Island Blvd.
San Mateo CA 94404
Tel: 800-245-4525
415-571-7171
Fax: 415-571-8004
Email: info@ea.com
support@ea.com
76004.237@compuserve.com
WWW: http://www.ea.com/
FTP: ftp.ea.com
Najbardziej znane produkty: Fire Fight, FIFA

Empire Interactive
The Spires, 677 High Road
North Finchley
London N12 ODA
Tel: (44) 181-343-7337
Email: mania@cix.compulink.co.uk
WWW: http://www.empire.co.uk/
Najbardziej znane produkty: Campaign, Dreamweb, Dawn Patrol

Epic MegaGames
3204 Tower Oaks Blvd, Suite 410
Rockville MD 20852
Tel: 800-972-7434
301-983-9771 (tech support)
Fax: 301-299-3841
Email: tim@epicgames.com (Tim Sweeney)
72662.1725@compuserve.com (Tim Sweeney)
70451.633@compuserve.com
70007.1631@compuserve.com (tech support - Mike Peltzer)
72662.1727@compuserve.com (Mark Rein)
71044.3500@compuserve.com (James Schmalz)
WWW: http://www.epicgames.com/
BBS: 414-789-4360
FTP: ftp.uml.edu – msdos/Games/Epic
Najbardziej znane produkty: Epic Pinball, Jazz Jackrabbit, One Must Fall

Europress Soft
Europa House
Addlington Park
Macclesfield
Cheshire SK10 4NT
Najbardziej znane produkty: Network Q RAC Rally

Flair Software
The Smithy Side
Poteland
Newcastle Upon Tyne
NE20 9BD
Tel: (44) 1661-860-270
Najbardziej znane produkty: Trools, Whizz, Soccer Superstars, Rally Championship

FTL/Software Heaven
6160 Lusk Blvd. Suite C206
San Diego CA 92121
Tel: 619-453-5711
Fax: 619-453-5716
Najbardziej znane produkty: Dungeon Master

Gametek
5 Bath Road
Slough
Berks SL1 3UA
Tel: (44) 1753-553-445
Najbardziej znane produkty: Frontier, Quarantine

Gremlin Interactive
Carver House, 2-4 Carver Street
Sheffield S1 4FS
Tel: (44) 114-275-3423
Fax: (44) 114-276-8581
Najbardziej znane produkty: Zool, Actua Soccer, Loaded, Normality

GTE Entertainment
2035 Corte Del Nogal, Suite 200
Carlsbad CA 92009
Tel: 619 431-8801
Email: webmaster@im.gte.com
WWW: http://www.im.gte.com/
FTP: ftp.im.gte.com – pub
Najbardziej znane produkty: FX Fighter, Timelapse

Humongous Entertainment
13110 NE 177th Pl
STE 180
Woodinville WA 98072-9965
Tel: 800-499-8386
206-485-1212 (tech support)
Fax: 206-486-9494
Email: support@humongous.com
Najbardziej znane produkty: Fatty Bear series, Putt-Putt series

Hyperbole Studios
2225 4th Avenue
Seattle WA 98121
Tel: 206-441-8334
Email: HB_STUDIOS@AOL.COM
70471.1635@compuserve.com
WWW: http://www.hyperbole.com/
Najbardziej znane produkty: Quantum Gate, The Vortex



ABC

Id Software
1515 N. Town East Blvd.
Box 138–297
Mesquite TX 75150
Fax: 214–686–9288
Email: help@idsoftware.com
jayw@idsoftware.com (Jay Wilbur)
romero@idsoftware.com (John Romero)
BBS: 508–365–2359 (2400)
508–368–7036 (2400–9600)
508–368–4137 (2400–14.4)
FTP: ftp.idsoftware.com
ftp.uml.edu – msdos/Games/ID
ftp.uwp.edu – pub/msdos/games/id
Najbardziej znane produkty: Wolfenstein 3D, Doom

Impressions Software
222 Third Street, Suite 234
Cambridge MA 02142
Tel: 617–225–0848
Email: 71333.463@compuserve.com
Impressions@genie.geis.com
BBS: 617–225–2042
Najbardziej znane produkty: Airbucks, Caesar

Interactive Magic
140 Southcenter Court, Suite 800
Morrisville, NC 27560
Tel: 800–789–1534
919–461–0948 (support)
Email: SSIMAGIC@aol.com
75162.1202@compuserve.com
WWW: http://www.imagicgames.com
Najbardziej znane produkty: Apache, Capitalism, Star Rangers

Interplay Productions
17922 Fitch Avenue
Irvine CA 92714
Tel: 800–969–GAME
714–553–6655
714–553–6678 (customer support)
Fax: 714–252–2821
714–252–2820
Email: info@interplay.com
orderdesk@interplay.com
76702.1342@compuserve.com (Chris)
WWW: http://www.interplay.com
BBS: 714–252–2822
FTP: ftp.interplay.com
Najbardziej znane produkty: Bard's Tale, Wasteland, Neuromancer

Koei Corporation
One Bay Plaza, Suite 540
1350 Bayshore Highway
Burlingame CA 94010
Tel: 415–348–0500
Najbardziej znane produkty: Romance of the Three Kingdoms, L'Empereur

Legend Entertainment
14200 Park Meadow Drive
Chantilly, Virginia 22021
Tel: 800–658–8891
Fax: 703–968–5151
Email: 76226.2356@compuserve.com
WWW: http://www.legendent.com/
Najbardziej znane produkty: Spellcasting, Eric the Unready

LookingGlass Technologies
One Alewife Center Suite 450
Cambridge MA 02410
Tel: 617-441-6333
Fax: 617-441-3946
Email: mahk@lglass.com
WWW: http://www.lglass.com/
Najbardziej znane produkty: Ultima Underworld, System Shock

LucasArts
P.O. Box 2009
San Rafael CA 94912
Tel: 800-STARWARS
415-721-3333 (tech support)
900-740-JEDI (hints)
Fax: 415-721-3482
Email: 75300.454@compuserve.com (Jason Deadrich)
Lucasart1@aol.com
Lucasarts@genie.geis.com
WWW: http://www.lucasarts.com/
BBS: 415-257-3070
FTP: ftp.lucasarts.com
Najbardziej znane produkty: X-Wing, Monkey Island, Their Finest Hour, Loom, Battlehawks 1942, Day of the Tentacle

Maxis
Two Theatre Square, Suite 230
Orinda CA 94563
Tel: 510-253-3755 (tech support)
Fax: 510-253-3736
Email: support@maxis.com (Mike)
WWW: http://www.maxis.com
BBS: 510-254-3869
FTP: ftp.maxis.com
Najbardziej znane produkty: SimCity

Merit Studios
13707 Gamma Road
Dallas TX 75244
Tel: 800-238-4277
214-385-2353
Fax: 214-385-4277
Email: 76711.247@compuserve.com (Mickey)
BBS: 214-702-8641
Najbardziej znane produkty: Nerves of Steel, Frankenstein, Bud Tucker

MicroProse
180 Lakefront Drive
Hunt Valley MD 21030
Tel: 800-879-PLAY
Email: 76004.2223@compuserve.com (Brian)
MicroProse@aol.com
microprose@genie.geis.com
WWW: http://www.microprose.com/
BBS: 410-785-1841
FTP: ftp.microprose.com
Najbardziej znane produkty: Civilization, Railroad Tycoon, Gunship, Pirates!, F15 Strike Eagle, M1 Tank Platoon, Master of Orion



Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond WA 98052-6399
Tel: 206-882-8080
Fax: 206-936-7329
BBS: 206-936-6735
FTP: ftp.microsoft.com
Najbardziej znane produkty: Flight Simulator, Space Simulator

Mindscape
88 Rowland Way
Novato CA 94945
Tel: 415-897-9900
800-234-3088 (Customer Service)
415-898-5157 (Tech Support)
Fax: 415-897-2747
415-897-5186 (Tech Support)
Email: mscape@aol.com
WWW: http://www.mindscape.com/
FTP: ftp.mindscape.com
Najbardziej znane produkty: Chessmaster

Mobeus Designs
414 Eisenhower Lane North
Lombard, IL 60148
Tel: 630-627-8338
Fax: 630-627-9350
Email: mdi@mobeus.com
WWW: http://www.mobeus.com/

New World Computing
P.O. Box 4302
Hollywood CA 90078–4302
Tel: 800–325–8898
Email: newworldco@aol.com
WWW: http://www.nwcomputing.com/
BBS: 818–889–5684
Najbardziej znane produkty: Might & Magic

NovaLogic
26010 Mureau Rd, Suite 200
Calabasas CA 91302
Tel: 818–880–1997
BBS: 818–880–3444
Najbardziej znane produkty: Werewolf vs Comanche, Armored Fist, Wolfpack

Ocean Software
2 Castle Street
Castlefield, Manchester
M3 4LZ
Tel: (44) 0161–832–6633
(44) 0161–839–0999 (tech support)
Fax: (44) 0161–834–0650
(44) 0161–839–0997 (tech support)
Najbardziej znane produkty: TFX EF2000



Origin Systems
110 Wild Basin Road, Suite 230
Austin TX 78746
Tel: 512–335–0440
512–328–5490
Fax: 512–328–3825
Email: support@origin.ea.com
dexchange@origin.ea.com
76004.2612@compuserve.com
OSI@aol.com
origin@world.std.com
WWW: http://www.ea.com/
BBS: 512–328–8402
FTP: ftp.ea.com
Najbardziej znane produkty: Ultima, Wing Commander, Strike Commander

Papyrus Design Group
35 Medford Street
Sommerville, MA 02143
Tel: 617–868–5440
Fax: 617–868–5110
Email: papyrus@world.std.com
WWW: http://www.papy.com/
BBS: 617–576–7472
FTP: ftp.std.com – vendors/papyrus
Najbardziej znane produkty: IndyCar Racing

Parallax Software
314 S. Neil St. 1207 Packard St.
Champaign IL 61820 Ann Arbor MI 48104
Tel: 217–355–0320
313–663–9120
Fax: 217–355–0767
313–663–6702
Email: parallax@prairienet.org
WWW: http://www.pxsoftware.com/
FTP: ftp.parallaxinc.com
Najbardziej znane produkty: Descent

Psygnosis
675 Massachusetts Avenue
Cambridge MA 02139
Tel: 800–GET–PSYG
Email: psygtech@psygnosis.com
Najbardziej znane produkty: Lemmings, Destruction Derby, Ecstatica

ReadySoft
3375 14th Ave. Units 7&8
Markham
Ontario L3R 0H2
Tel: 905–475–4801
Fax: 905–475–4802
Email: info@readysoft.com
WWW: http://tcn.net/~readysoft
BBS: 905–475–4803
Najbardziej znane produkty: Dragon's Lair, Space Ace

Quantum Quality Productions
Dept D., 495 Highway 202
Flemington NJ 08822
Tel: 908–788–2799
Email: 75300.3233@compuserve.com
QQP@delphi.com (Steve)
WWW: http://thales.nmia.com:80/~alg
Najbardziej znane produkty: Perfect General, Lost Admiral

Raven Software
3 Point Place
Madison WI 53719
WWW: http://www.ravensoft.com
Najbardziej znane produkty: Shadowcaster, Heretic, Hexen

Rage Software Ltd.
Trident House
106 Derby Road
Liverpool L20 8LZ
Tel: (44) 151–933–2688
Fax: (44) 151–933–2462
Najbardziej znane produkty: Striker

Sales Curve Interactive
Unit 11, Plantation Wharf,
Clove High Quay,
Battersea
London, SW11 3TN
Tel: (44) 0171–585–3308
Fax: +(44) 171 924 3419
Najbardziej znane produkty: Silkworm, SWIV, Lawnmower Man, Cyberwar

Sanctuary Woods
1825 S. Grant Street
San Mateo CA 94402
Tel: 800–943–3664 (sales)
415–286–6110 (technical support)
415–286–6100 (customer service)
Email: admin@sanctuary.com
techsupport@sanctuary.com
BBS: 415–286–6116
FTP: ftp.sanctuary.com
Najbardziej znane produkty: Journeyman Project, Wolf, Riddle of Master Lu

Sierra On-Line
P.O. Box 85006
Bellevue WA 98015–8506
Tel: 800–743–7725
206–644–4343 (tech support)
900–370–5583 (hints)
Email: support@sierra.com
76004.2143@compuserve.com
SierraOne@aol.com
WWW: http://www.sierra.com/
BBS: 206–644–0112
FTP: bbs.sierra.com
Najbardziej znane produkty: King's Quest, Space Quest, Quest for Glory, Gabriel Knight

Sir-Tech
Ogdensburg Business Center, Suite 2E
Ogdensburg NY 13669
Tel: 800–447–1230
Email: 76711.33@compuserve.com (Brenda Garno)
WWW: http://ourworld.compuserve.com:80/homepages/sirtech/
Najbardziej znane produkty: Wizardry, Jagged Alliance, Deadly Games

Spectrum HoloByte
2490 Mariner Square Loop
Alameda CA 94501
Tel: 800–695–GAME
510–522–1164 (tech support)
Email: support@holobyte.com
WWW: http://www.holobyte.com/
BBS: 510–522–8909
FTP: ftp.holobyte.com
Najbardziej znane produkty: Falcon, Tetris, Top Gun,

Stardock Systems
13405 Addison
Gibraltar MI 48173
Tel: 313–782–2248
Fax: 313–782–9868
Email: stardock95@aol.com
wardell@ibm.net
WWW: http://oeonline.com/~stardock/
Najbardziej znane produkty: Galactic Civilizations



ABC

Strategic Simulations, Inc.
675 Almanor Avenue, Suite 201
Sunnyvale CA 94086
Tel: 408–737–6800
Email: 76711.250@compuserve.com (Steve)
StratSim@aol.com (Matt)
n.koger@genie.geis.com (Norm Koger)
WWW: http://www.ssionline.com/
BBS: 408–739–6137
408–739–6623
FTP: ftp.mindscape.com
Najbardziej znane produkty: AD&D, D&D, Gettysburg, Pacific War

Strategic Studies Group
3186 Hyde Park Place
Pensacola FL 32503–5846
Tel: 904–469–8880
Fax: 904–469–8885
Email: 72040.340@compuserve.com (Gregor Whiley)
SSG@genie.geis.com (Gregor Whiley)
aust0161@applelink.apple.com (Gregor Whiley)
WWW: http://www.ssg.com.au/
Najbardziej znane produkty: Warlords, Carriers at War

Team17
Longlands House
Wakefield Road
West Yorkshire WF5 9JS
Tel: (44) 1924–267–776
Fax: (44) 1924–267–658
Email: dudes@team17.uk
WWW: http://www.team17.com/
FTP: ftp.team17.com
Najbardziej znane produkty: Alien Breed, Worms, Ultimate Body Blows, Kingpin, Project–X

Three-Sixty Pacific
2105 South Bascom Avenue Suite 380
Campbell CA 95008
Tel: 800–653–1360
Email: 76711.240@compuserve.com
threesixty@aol.com (Sean)
havoc@well.sf.ca.us
WWW:
http://www.gate.net/~intracor/threesixty.html
BBS: 409–774–4246
FTP: ftp.gate.net pub/users/intracor/threesixty
Najbardziej znane produkty: Harpoon, V for Victory

Trilobyte
Email: zaphod@tbyte.com (Graeme Devine)
Najbardziej znane produkty: 7th Guest, 11th Hour

Trimark Interactive
Tel: 310–314–2000
Fax: 310–392–8170
WWW: http://www.trimarkint.com/
Najbardziej znane produkty: Air Traffic Controller, The Hive

UBI Soft
Bridge House
11 Creek Road
Hampton Court
Surrey KT8 9BE
Tel: (44) 0181–941–4004
Fax: (44) 0181–941–4008
WWW: http://www.ubisoft.com/
Najbardziej znane produkty: Arcade Soccer, Rayman

Virgin Interactive Entertainment
18061 Fitch Ave
Irvine CA 92714
Tel: 714–833–8710
Fax: 714–253–9531
WWW: http://www.vie.com/
Najbardziej znane produkty: Screamer, Toonstruck, Command&Conquer

Westwood Studios
5333 South Arville, Suite 104
Las Vegas NV 89118–2226
Tel: 702–368–4850
Fax: 702–368–0677
Email: mail@westwood.com
713333.2405@compuserve.com
WestwoodS@aol.com
WWW: http://www.westwood.com/
BBS: 702–368–2319
FTP: ftp.westwood.com
Najbardziej znane produkty: Lands of Lore, Dune 2, Red Alert



Producenci

Ilu z was z niecierpliwością czekało na PANDORA DIRECTIVE, ilu z jeszcze większą niecierpliwością czeka na MASTER OF ANTARES (MASTER OF ORION 2), STARCRAFT czy DUNGEON KEEPER? Jaki jest powód tej niecierpliwości skoro obecnie ukazuje się tak wiele dobrych gier? Co sprawia, że te konkretne produkty są oczekiwane z tak wielkim zainteresowaniem? Odpowiedź jest krótka i prosta – producent i jego marka. Wszyscy wiemy, czego można się spodziewać się po kontynuacji UNDER A KILLING MOON, WARCRAFT, MASTER OF ORION – wiadomo, że będą to produkty o najwyższej jakości i właśnie to sprawia, że z takim zainteresowaniem śledzimy ich losy. Oczywiście, istnieją wyjątki, jak chociażby COLONIZATION Sida Meiera, która okazała się dość kiepskim produktem, ale przeważnie nasze oczekiwania zostają spełnione w co najmniej 99%. Na przykład CIVILIZATION 2 Meiera okazała się bardzo dobrą grą, odniosła olbrzymi sukces i nawet dla wielu nowszych produktów mogłaby stanowić wzorzec do naśladowania. Aby ułatwić wam orientację, czego można się spodziewać po nowej grze pana/pani X, podajemy listę najbardziej znanych producentów wraz z ich największymi osiągnięciami – takie małe Who Is Who? świata gier komputerowych.

Mark Baldwin (wolny strzelec)
Empire, Empire Deluxe, The Perfect General

Ian Bell (Gametek)
Elite, Starlord

David Braben (Gametek)
Elite, Frontier

Jon Van Caneghem (New World Computing)
seria Might & Magic

Lori & Corey Cole (Sierra)
cykl Quest for Glory

Chris Crawford (wolny strzelec), redaktor „Journal of Computer Game Design"
Balance of the Planet, Patton Strikes Back

Richard Garriot (Origin), aka Lord British
seria Ultima; jeden z założycieli Origin

Daryl Gates, były szef Police of Los Angeles
Police Quest 4

Ron Gilbert (obecnie Humungous)
Maniac Mansion, cykl Monkey Island

Gary Gygax (TSR)
współtwórca D&D i AD&D

Lawrence Holland (LucasArts)
Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe, X-Wing

Al Lowe (Sierra)
cykl Leisure Suit Larry, Freddy Pharkas

Darek Łukaszuk (Dynamix)
Death Track, Incredible Machine, Stellar 7, Nova 9

Peter Łukaszuk (Dynamix)
Red Baron, Aces of Pacific, Aces over Europe, Aces of the Deep, Hunter Hunted

Sid Meier, jeden z założycieli MicroProse
Pirates!, Railroad Tycoon, Civilization, Civilization 2, Colonization

Steve Meretzky (Legend)
Sorcerer, Zork Zero, Leather Goddesses of Phobos, seria Spellcasting

Peter Molyneux (Bullfrog)
Populous, Powermonger, Magic Carpet, Syndicate, Syndicate Wars

Brian Moriarty (LucasArts)
Beyond Zork, Wishbringer, Trinity, Loom, The Dig

Paul Neurath (LookingGlass Technologies)
seria Ultima Underworld

Frederick Raynal (Adeline)
Little Big Adventure, Time Commando

Chris Roberts (Origin)
Space Rogue, Bad Blood, cykl Wing Commander, Strike Commander

Damon Slye (Dynamix)
Red Baron, Aces over the Pacific, Stellar 7, Nova 9

David Taylor (Id)
Doom

Jeff Tunnell (Dynamix)
Heart of China, Willy Beamish

Jim Walls (dawniej Sierra, obecnie Tsunami)
cykl Police Quest

Roberta Williams (Sierra), żona Kena Williamsa, założycielka Sierra On-Line
cykl King's Quest, cykl Laura Bow

Will Wright (Maxis)
SimCity, SimCity 2000

Skróty

Nie ma co ukrywać, że jesteśmy z natury leniwi (ci, co nie podzielają tego poglądu, po prostu jeszcze sobie tego nie uświadomili). Istnieją nawet teorie, że lenistwo jest głównym motorem postępu cywilizacyjnego – robimy po prostu wszystko, żeby robić jak najmniej. Jednym z aspektów tej działalności jest powstawanie różnego rodzaju skrótów. Oczywiście nie ominęło to także graczy, którzy należą do najbardziej leniwej części społeczności (wyższy współczynnik lenistwa posiadają jedynie polscy budowlańcy). W tej części PEG podajemy powszechnie używane w świat-ku komputerowym skróty. Pierwsza partia zawiera akronimy dotyczące gier, natomiast druga to kompletna mieszanka – każdy znajdzie tam coś dla siebie.

GRY:

(* oznacza cyfrę)

AITD*	Alone in the Dark 1–3
AOE	Aces over Europe
AOTP	Aces of the Pacific
AW	SVGA Air Warrior
B17	B-17 Flying Fortress
BAK	Betrayal at Krondor
BARIS	Buzz Aldrin's Race into Space
BS	Blake Stone-3D
BT*	Bard's Tale 1–3
CAW	Carriers at War
CHQ	Command HQ
CIV	Civilization
CIV2	Civilization 2
COS	Clash of Steel
CYAC	Chuck Yeager Air Combat
DM*	Dungeon Master 1–2
DOOM	Doom
DOTT	Day of the Tentacle
DQK	Dark Queen of Krynn
EOB*	Eye of the Beholder 1–3
EQ	EcoQuest
F117	F-117A Stealth Fighter
F15-*	F-15 Strike Eagle 1–3
F1GP	Formula 1 Grand Prix
F3	Falcon 3.0
FB	Flashback
FOG	Fields of Glory
FPFP	Freddy Pharkas Frontier Pharmacist
FPSF	Front Page Sport: Football
FPSFP	Front Page Sport: Football Pro
FRUA	Forgotten Realms Unlimited Adventures
FS5	Flight Simulator 5.0
GK	Gabriel Knight
GS2000	Gunship 2000
GOB*	Goblii(i)ns 1–3
HB*	Hardball 1–3
HH	Halloween Harry
HOC	Heart of China
HOF	Hand of Fate
HQ	Hero's Quest
INDY*	Indiana Jones *
JMFB2	John Madden Football 2
KQ*	King's Quest 1–7
LB*	Laura Bow 1–2
LGOP*	Leather Goddesses of Phobos 1–2
LOK	Legend of Kyrandia
LOL*	Lands of Lore 1–2
LSL*	Leisure Suit Larry 1–7
LTOI*	Lost Treasures of Infocom 1–2
MB	Monster Bash
MDK	Murder Death Kill
MFS*	Microsoft Flight Simulator 1–5

ABC

MI*	Monkey Island 1–2
MK*	Mortal Kombat 1–4
MM*	Maniac Mansion 1–2
M&M*	Might & Magic 1–7
MOO	Master of Orion
NHL	National Hockey League
OOTW	Out of this World
PACWAR	Pacific War
POD	Pools of Darkness
POP*	Populous 1–2
POP*	Prince of Persia 1–2
PQ*	Police Quest 1–4
QFG*	Quest for Glory 1–3
ROA	Realms of Arkania
RRT	Railroad Tycoon
RTZ	Return to Zork
SC	Strike Commander
SC*	Star Control 1–2
SC*01	Spellcasting 101–301
SC2000	SimCity 2000
SF2	Street Fighter 2
ShC	Shadow Caster
SOD	Spear of Destiny
SQ*	Space Quest 1–5
SSFT2T	Super Street Fighter 2 Turbo
SWOTL	Secret Weapons of the Luftwaffe
T2029	Terminator 2029
T7G	The Seventh Guest
TIM	The Incredible Machine
TLB*	Tony Larussa's Ultimate Baseball 1–2
U*	Ultima 1–8
U7.5	Ultima 7 Part 2: Serpent Isle
UA	Unlimited Adventures
UW*	Ultima Underworld 1–2
V4V	V for Victory
W*	Wizardry 1–7
WB	Willy Beamish
WC	World Circuit
WC*	Wing Commander 1–3
WCA	Wing Commander Academy
WGH*	Wayne Gretzky Hockey 1–2
WIZ*	Wizardry 1–7
WOLF3D	Wolfenstein 3D

INNE:

2Nite	Tonight
AD&D	Advanced Dungeons & Dragons
AI	Artificial Intelligence
AKA	Also Known As
ASAP	As Soon As Possible
BTW	By The Way
CRPG	Computer Role–Playing Game
CGW	Computer Gaming World
CTW	Computer Trading Weekly
D&D	Dungeons & Dragons
EGM	Electronic Gaming Monthly
EMS	Expanded Memory Specification
FAQ	Frequently Asked Questions
FCS	Flight Control System
FMV	Full Motion Video
FTF	Face To Face
FTP	File Transfer Protocol
FRP	Fantasy Role–Playing
FS	FlightStick
FSPro	FlightStick Pro
GB	GameBytes
GUS	Gravis UltraSound
H2H	Head To Head
HF	Have Fun
HMA	High Memory Area
IF	Interactive Fiction
IHHD	Internet Head–to–Head Daemon
IMHO	In My Humble (Honest) Opinion
IP	Internet Protocol
L8R	Later
MB	MIDI Blaster
MUD	Multi–User Dungeon
NPC	Non–Player Character
PAS	Pro Audio Spectrum
PBEM	Play By E–Mail
PBM	Play By Mail
PC	Player Character
PD	Public Domain
RCS	Rudder Control System
RPG	Role–Playing Game
RTFM	Read The Fucken Manual
SB	Sound Blaster
SB16	Sound Blaster 16
SB16 ASP	Sound Blaster 16 with Advanced Signal Processor
SBPro	Sound Blaster Pro
Sim	Simulation
SPAG	The Society for the Preservation of Adventure Games
T&T	Tunnels & Trolls
TSR	Terminate and Stay Resident
UHS	Universal Hint System
UMA	Upper Memory Area
UMB	Upper Memory Blocks
Up2U	Up to you
WB	Wave Blaster
WCS	Weapon Control System
WTF	What The Fuck?
XMS	Extended Memory Specification

Gry

Już od początku istnienia gier starano się wprowadzić możliwość zabawy nie tylko z komputerem, ale także z kolegą. Na początku opcja „2-players" pojawiła się w zręcznościówkach i bijatykach, a także w... strategiach. W tych pierwszych jeden monitor i jedna klawiatura w zupełności wystarczały, natomiast w strategiach problem rozwiązano dzieląc rozgrywkę na tury. W sumie najbardziej poszkodowani byli miłośnicy symulatorów. Co prawda pojawiło się kilka gier w których ekran dzielono na pół, ale szybko zaniechano tego pomysłu. Jednak po pojawieniu się modemu, a później sieci, sytuacja zmieniła się diametralnie. W coraz większej ilości gier zaczęła pojawiać się opcja „2-players", a nawet „multiplayer"! Obecnie większość nowych gier umożliwia zabawę także z kolegą, a poniższa lista zawiera tylko niewielką część tych najbardziej popularnych.

GRY SIECIOWE

688 Attack Sub	(modem/kabel)
Air Duel (Dogfight)	(modem/kabel)
Command Conquer	(modem/kabel)
Doom	(modem/kabel/network)
Empire Deluxe	(modem/kabel/email)
F-15 Strike Eagle 3	(modem/kabel)
F-29 Retaliator	(modem/kabel)
Falcon 3.0	(modem/network/kabel)
Global Conquest	modem/kabel)
Knights in the Sky	(modem/kabel)
Flight Simulator	(modem/kabel)
Netspace	(1-10 players/network)
Populous	(modem/kabel)
Populous 2	(modem/kabel)
Quake	(network)
SVGA Air Warrior	(modem/kabel)
Tornado	(modem/kabel)
Tracon	(modem/kabel)
Transport Tycoon	(modem/kabel)
VGA Planets	(1-11 players/email)
Warcraft	(network)
Warcraft 2	(network)
World Circuit	

A kto wie, czym różni się CIRCLE OF BLOOD od BROKEN SWORD czy ANOTHER WORLD od OUT OF THIS WORLD? Ci, którzy „strzelą", że niczym, będą mieli rację – są to te same gry! Czasami zdarza się, że gry otrzymują inne tytuły na rynek europejski i amerykański, co może spowodować pewne zamieszanie wśród graczy. Aby temu zapobiec, podajemy listę gier, które ukazały się pod różnymi tytułami w różnych częściach świata oraz listę kontynuacji, które ukazały się pod inną nazwą niż część pierwsza.

Air Duel (USA)	->	Dogfight (EUR)
Circle of Blood (USA)	->	Broken Sword (EUR)
Out of this World (USA)	->	Another World (EUR)
Rags To Riches (USA)	->	Wall Street Manager (EUR)
Serf City (USA)	->	Settlers (EUR)
The Prophecy (USA)	->	Ween (EUR)
Ultrabots (USA)	->	Xenobots (EUR)
World Circuit (USA)	->	Formula 1 Grand Prix (EUR)
XCOM: UFO Defense (USA)	->	UFO: Enemy Unknown (EUR)

A teraz kontynuacje!

Day of the Tentacle	jest kontynuacją	Maniac Mansion
Flashback	jest kontynuacją	Out of this World
Laura Bow 2	jest kontynuacją	Colonel's Bequest
Quest for Glory 2	jest kontynuacją	Hero's Quest
Spear of Destiny	jest kontynuacją	Wolfenstein 3D
Pandora Directive	jest kontynuacją	Under A Killing Moon

SŁOWNICZEK

ADD-ON – dodatek, rozrzeszenie; nowa wersja programu, która powinna być zainstalowana razem ze starą, którą już posiadasz, np. nowe samoloty do Flight Simulator, nowe misje do C&C

BUG – błąd, usterka; jakiekolwiek zachowanie programu niezgodne z intencjami twórców, spowodowane pomyłką w projektowaniu lub kodowaniu. Niektóre błędy wpływają na grę, przeważnie w negatywny sposób. Poważne błędy można naprawić ściągając z Internetu właściwy „patch".

BUGFIX – korekta, naprawa; nowa wersja już wypuszczonej gry naprawiająca odkryte w niej błędy.

CHEAT – oszustwo; ułatwienie sobie gry przez wpisanie odpowiedniego hasła lub zmianę pliku binarnego. Warto wiedzieć, że prawie każda gra zawiera hasła, gdyż są one tworzone przez autorów gry i mają za zadanie ułatwić jej testowanie.

CRACK – złamanie, odbezpieczenie; usunięcie zabezpieczenia sprawdzającego legalność posiadanej kopii.

DEMO – wersja demonstracyjna gry: okrojona wersja gry ukazującą jakąś jej część; może to być jedynie animacja, ale także kilka pierwszych poziomów z pełnej wersji gry.

DOX (lub DOCS) – wszelkiego rodzaju drukowane materiały dostarczane razem z oryginalną wersją gry (przeważnie instrukcja oraz karta rejestracyjna). Termin ten może również odnosić się do elektronicznych wersji tych materiałów rozpowszechnianych NIELEGALNIE za pomocą sieci komputerowych i poszukiwanych przez wszystkich, którzy „zgubili" swoją instrukcję.

DUNGEONS & DRAGONS; ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (D&D, AD&D) – nazwa gry fabularnej, wymyślonej przez Gary Gygaxa w 1973. Gracze wcielają się w postacie ze świata fantasy i próbują odgrywać ich role w oparciu o istniejące reguły. Jeden z graczy (zwany Mistrzem Gry) jest odpowiedzialny za fabułę i przebieg gry, ocenia skuteczność podjętych przez pozostałych graczy decyzji oraz kontroluje wszystkie inne postacie występujące w grze. D&D oraz AD&D były inspiracją dla prawie wszystkich powstałych później systemów RPG, a także wielu gier komputerowych.

EDITOR – edytor; program umożliwiający zmianę zapisanego stanu gry. Niektóre edytory poprawiają cechy postaci, inne zmieniają mapy, zwiększają ilość gotówki itp.

FACE-TO-FACE – granie z inną osobą na tym samym komputerze czy automacie do gry.

FANTASY ROLE-PLAYING GAME – gra fabularna rozgrywająca się w świecie fantasy, np. bardzo popularny w Polsce WARHAMMER.

FREEWARE – chronione prawem autorskim programy, których autorzy zgodzili się na ich bezpłatne użytkowanie oraz rozpowszechnianie (również za darmo!).

GOURAUD SHADING – cieniowanie Gourauda, zwane także cieniowaniem metodą interpolacji koloru/intensywności, eliminuje nieciągłości barwy na obiektach wektorowych.

HEAD-TO-HEAD – granie w jakąś grę z kolegą, przeważnie przez modem.

HINT – podpowiedź, wskazówka; informacja pomocna w rozwiązaniu jakiegoś problemu/zagadki.

NAGWARE – termin określający programy shareware zbyt często wyświetlające komunikat o konieczności rejestracji programu.

NON-PLAYER CHARACTER – bohater niezależny (BN); postacie występujące w grach RPG kontrolowane przez komputer (lub Mistrza Gry). Są one z reguły obojętne wobec postaci kierowanych przez graczy i dopiero odpowiednie działania mogą zmienić ten stan rzeczy. NPC nie należy mylić z wrogami i potworami.

PATCH – łata, plaster; zmienia działanie posiadanej przez ciebie gry. Może to być kilka plików, które zastępują te oryginalne, dostarczone z grą, ale również program rezydentny, który

ABC

należy uruchomić przed rozpoczęciem zabawy. Łaty przeważnie dzielą się na dwie kategorie: odbezpieczenia oraz uaktualnienia.

PLAYABILITY – termin wyrażający to, jak fajna jest dana gra, czyli jak dużo daje przyjemności. Jej nieudolny polski odpowiednik „grywalność" jest chyba najgorszą możliwą wersją, dlatego ze swej strony lansujemy eleganckie słówko „miodność".

PLAYER CHARACTER – postać kontrolowana przez gracza w czasie zabawy.

PLAY-BY-EMAIL – sposób gry w kilka osób przy wykorzystaniu poczty elektronicznej. Po zakończeniu swojej tury nagrywa się stan gry i pocztą elektroniczną wysyła ten plik do następnego gracza w kolejce.

PLAY-BY-MAIL – analogicznie jak PBEM z tą różnicą, że plik jest nagrywany na dyskietkę i wysyłany zwykłą pocztą (snail-mail).

PREVIEW – prezentacja; krótka informacja na temat gry, która się jeszcze nie ukazała.

PUBLIC DOMAIN – NIE chronione prawem autorskim programy, które można bezpłatnie kopiować i użytkować. Dozwolona jest również ich modyfikacja, a następnie sprzedaż. Z tego powodu ukazuje się coraz mniej progamów PD, a coraz więcej freeware.

RENDERING – proces tworzenia obrazu z modeli trójwymiarowych.

REVIEW – recenzja; opis programu wykonany przez osobę NIE związaną z jego producentem. Zawiera wymagania sprzętowe i programowe, ocenę działania, wszystkie „za" i „przeciw", listę wykrytych błędów, opinię autora na temat programu oraz ocenę szaty graficznej, oprawy muzycznej i miodności.

ROLE-PLAYING GAME – gra fabularna, rozgrywająca się w dowolnym świecie. W czasie zabawy gracz kontroluje stworzoną przez siebie postać, która w czasie trwania rozgrywki poprawia swoje umiejętności, a także zdobywa nowe. Właśnie ta ewolucja postaci jest główną cechą odróżniającą gry fabularne od przygodówek. Najpopularniejsze w Polsce gry RPG to: Warhammer, Cyberpunk, Zew Cthulhu, AD&D, Środziemie oraz Wampir: Maskarada.

ROTOSCOPING – konwersja nagranych na taśmie video działań aktorów w animacje komputerowe.

SAVED GAME – plik, w którym został zapisany stan gry; zawiera wszelkie informacje o postępie gracza do momentu utworzenia pliku.

SHAREWARE – programy tworzone przez małe firmy lub pojedynczych ludzi, rozpowszechniane za darmo, przeważnie przy wykorzystaniu Internetu. Można ich używać za darmo przez pewien okres próbny (zwykle 30 dni). Po minięciu tego okresu program należy zarejestrować (za pewną opłatą) lub skasować.

SHOVELWARE – termin ten dotyczy programów na CD-ROMach nie wykorzystujących w pełni możliwości dawanych przez CD (ponad 600 MB pojemności). Dotyczy to programów, które zostały przeniesione z dyskietek na CD bez żadnych istotnych zmian, ale także nowopowstających produktów wykorzystujących zaledwie kilkanaście procent pojemności płyty. Ta nazwa odnosi się także do płyt CD zawierających olbrzymią liczbę małych, bezużytecznych programów. Są to przeważnie programy shareware, więc nawet jeśli coś okaże się przydatne, to trzeba jeszcze zapłacić za rejestrację, nie tylko za płytę.

SIMULATION – symulacja; program komputerowy, próbujący naśladować istotne cechy fragmentu otaczającej nas rzeczywistości, przeważnie stawiający gracza w sytuacji normalnie niemożliwej do zaistnienia. Niektóre symulacje posiadają konkretny cel, np. pokonanie wroga, podczas gdy inne mają za zadanie po prostu dostarczyć wrażeń. Symulacje oferują sterowanie pojazdami (samochód samolot, czołg, łódź podwodna), symulują pola bitwy, kierowanie korporacjami międzynarodowymi, a nawet funkcjonowanie ekosystemów.

SOLUTION (SOLVE, WALKTHRU) – rozwiązanie, instrukcja; opisany krok po kroku sposób na ukończenie gry; występuje przeważnie jedynie w odniesieniu do przygodówek i gier RPG.

SPOILER – „psuja"; jakakolwiek informacja zdradzająca rozwiązanie (lub jego część) zagadki występującej w grze.

TEXTURE MAPPING – technika tworzenia obiektów wielowymiarowych wymyślona przez Catmulla, a udoskonalona przez Blinna i Newella. Polega na przerysowaniu na powierzchnię obiektu gotowego wzoru, zamiast modelowania za pomocą wielokątów.

UPDATE – uaktualnienie; program/programy wypuszczone przez wydawcę gry będącej już na rynku, mające za zadanie zmienić jej zachowanie. Uaktualnienia dzielą się na dwie kategorie: korekty oraz unowocześnienia.

UPGRADE – unowocześnienie; nowa wersja wypuszczonej już na rynek gry, ropowszechniana przez jej twórców, oferująca nowe możliwości i poprawiająca miodność.

VAPORWARE – oczekiwany z dużą niecierpliwością produkt, którego terminy wydania były kilkakrotnie przesuwane i który nie ukazał się do tej pory. Przykładem może być zapowiadany od długiego czasu DUNGEON KEEPER czy MAGIC: THE GATHERING.

UWAGA! Pomimo różnic w definicji takich pojęć jak PATCH, CRACK, UPDATE, UPGRADE, BUGFIX są one przez wiele osób używane zamiennie, więc nie należy zbyt dosłownie trzymać się ich definicji.



rys. Przemysław Brzeziewski



rys. Michał Śledziński

SPIS TREŚCI SECRET SERVICE

Tradycyjnie już zebraliśmy w jedną wielką listę wszystkie opisy gier ze wszystkich wydanych do końca 1996 roku numerów (czyli od 01 do 42) – wyszło tego grubo ponad 1500 opisów. Dlaczego tak „mało"? Otóż do spisu nie wprowadziliśmy notek zamieszczonych w rubrykach Rzut Okiem, Zapowiedzi i W Przygotowaniu. Aby niepotrzebnie nie powiększać i tak już ogromnej listy zawarliśmy w niej tylko pełnoprawne opisy, co i tak daje liczbę ponad 35 opisów na numer. Drugie usprawnienie to wydzielenie opisów konsolowych w osobnym spisie na końcu. Wszystko to powinno pomóc Wam w przebijaniu się przez niemały już stosik SECRET SERVICE, jaki z pewnością zebrał się na półce przez te wszystkie lata. Oby tak dalej!

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
APACHE	31	36	PC CD
APIDYA	18	19	A
ARCADE AMERICA	34	27	PC
ARCADE FLIGHT SIMULATOR	13	6	C64
ARCADE POOL	21	24	A, PC
ARCHIMEDEAN DYNASTY	42	22	PC CD
ARCHON ULTRA	14	49	A, C64, PC
ARDENY	16	63	PC
ARENA	15	30	PC
ARKTYCZNE POLOWANIE	22	9	C64
ARMADA	9	25	PC
ARMADA – WING COMMANDER	20	66	PC, PC CD
ARMADA – WING COMMANDER	22	46	PC, PC CD
ARMAGEDDON	35	25	PC
ARMORED FIST	20	32	PC
ARMOUR GEDDON 2	17	30	A
ARNHEM	18	41	PC, ST, ZX
ARNIE	20	20	A, PC
AROUND THE PLANET	17	10	XL
ARTEFAKT PRZODKÓW	5	8	XL
ASCENDANCY	30	61	PC CD
ASSAULT RIGS	37	40	PC CD
ATF – ADVANCED TACTICAL FIGHTERS	37	38	PC CD
ATLANTA 1996 – OLYMPIC GAMES	39	32	PC CD
ATLAS OF EUROPE	32	73	PC CD
ATOMIA	8	10	XL
AV–8B HARRIER ASSAULT	12	24	A, PC
AZRAEL'S TEAR	41	40	PC CD
BAD DAY ON THE MIDWAY	40	44	PC CD
BAD MOJO	36	42	PC CD
BAKU BAKU	40	33	PC CD
BALOR OF THE EVIL EYE	28	64	PC CD
BANGBOO	34	22	A, A12
BANGKOK KNIGHTS	20	10	C64
BARAHIR	6	8	XL
BARBARIAN	10	5	XL
BARYON	29	36	PC
BASTION	36	57	PC
BATMAN FOREVER	34	26	PC
BATMAN RETURNS	3	36	A, PC
BATTLE ARENA TOSHINDEN cz.1	37	28	PC CD
BATTLE ARENA TOSHINDEN cz.2	38	28	PC CD
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	39	26	PC CD
BATTLE BEAST	30	28	PC CD
BATTLE BUGS	18	60	PC
BATTLE FOR ATLANTIS	11	34	PC
BATTLE FOR JACOB'S STAR – RENEGADE	28	45	PC CD
BATTLE ISLE 2 – TITAN'S LEGACY	19	80	A, PC CD
BATTLE ISLE 3 – SHADOW OF THE EMPEROR	34	56	PC CD
BATTLE SHIPS	9	25	C64, XL, ZX
BATTLE SHIPS	19	9	C64, XL, ZX
BATTLECRUISER 3000 AD	40	40	PC CD
BATTLEGROUND:ARDENNES	31	58	PC CD
BATTLEGROUND:ARDENNES	34	59	PC CD
BATTLEGROUND 2:GETTYSBURG	33	58	PC CD
BATTLEGROUND 3:WATERLOO	38	66	PC CD
BATTLEGROUND 4:SHILLOH	39	64	PC CD
BATTLES IN TIME	37	55	PC CD
BEAST WITHIN, THE – GABRIEL KNIGHT 2 cz.1	34	37	PC CD
BEAST WITHIN, THE – GABRIEL KNIGHT 2 cz.2	35	48	PC CD
BEAUTY AND THE BEAST	5	36	A, PC, ST
BEAUTY AND THE BEAST	21	33	PC
BEAVIS & BUTT-HEAD – VIRTUAL STUPIDITY	33	48	PC CD
BEDLAM	41	30	PC CD
BEETHOVEN'S 2nd	10	9	A, PC
BEFORE THE WAR – VALHALLA cz.1	35	20	A, A12
BEFORE THE WAR – VALHALLA cz.2	36	22	A, A12
BEGINNING OF THE END, THE – D–DAY	19	78	A, PC
BENEATH A STEEL SKY	13	22	A, PC, CD
BENEATH A STEEL SKY	22	44	A, PC, CD
BENEFACTOR	18	20	A
BERMUDA SYNDROME	40	48	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
BETRAYAL AT KRONDOR	15	32	PC
BEVERLY HILLBILLIES	15	19	PC
BEYOND THE DARK PORTAL – WARCRAFT 2 EXPANSION SET	38	60	PC CD
BEYOND THE VOID – RADIX	33	22	PC
BEZ KOMPROMISU	40	22	A, A12
BICYCLE BACCART	30	33	PC
BICYCLE GIN	30	32	PC
BIG 100, THE	13	5	A
BIG FOOT	12	6	C64
BIG RED ADVENTURE, THE	23	42	PC
BIG RED RACING	30	32	PC CD
BIING	42	79	A
BIOFORGE	24	66	PC CD
BIRDS OF PREY	4	14	A, PC
BITWA MORSKA	9	25	PC
BLACK CAULDRON, THE	3	27	PC
BLACK CRYPT	12	34	A
BLACK GATE, THE – ULTIMA 7	14	32	PC
BLACK GATE, THE – ULTIMA 7	17	42	PC
BLACK KNIGHT	33	28	PC CD
BLACK VIPER	38	23	A, A12
BLACKTHORNE	22	28	A, PC
BLADE OF DESTINY	24	62	A, PC
BLIND WARS v.1.0	18	61	A, PC, ST
BLOB	8	34	A
BLOODNET	15	26	PC
BLOODWINGS	32	49	PC CD
BLUE & THE GREY, THE	10	32	PC
BLUE BARON	18	10	C64, XL
BLUE FORCE	7	18	PC
BLUES BROTHERS, THE	23	36	A, PC
BMX NINJA	18	8	C64
BODY BLOWS	6	21	A, PC
BODY BLOWS GALACTIC	13	10	A, A12
BODY SLAM	32	22	PC
BOGINI Z MARSA – VINYL	29	38	PC
BOMBMANIA	34	22	A, A12
BRAIN DEAD 13	34	36	PC CD
BRAINBALL	40	20	A
BREATHLESS	35	18	A12
BREED'96	39	20	A
BREMEN TOWN MUSICIAN	21	33	PC
BRET HULL HOCKEY	25	59	PC
BRIDGE	16	42	PC
BRIDGE	21	27	PC
BRIDGE 7.0	21	27	PC
BRIDGE 8.0	21	27	PC
BRIDGE BARON	21	28	PC
BRIDGE CHAMPION WITH OMAR SHARIFF	21	28	PC
BRIDGE MASTER	21	27	PC
BRIDGE OLYMPIAD	21	28	PC
BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS – CIRCLE OF BLOOD	42	46	PC CD
BRUTAL PAWS OF FURY	27	24	A, PC
BRYDŻ v.1.1	38	17	A, A12
BRZDĄC	35	24	PC
BUBBA 'N' STICK	12	19	A
BUBBLE BOBBLE	40	33	PC CD
BUD TUCKER IN REAL TROUBLE	42	44	PC CD
BUG	41	26	PC CD
BUG ADVENTURE	19	55	PC CD
BUGGY BOY	11	6	A, C64, PC
BUILDING OF A DYNASTY, THE – DUNE 2	9	12	A, PC
BULLY'S SPORTING DARTS	16	46	A, PC, ST
BUREAU 13	26	40	PC, PC CD
BURIED IN TIME – THE JOURNEYMAN PROJECT 2	31	52	PC CD
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	8	12	PC
CABAL	20	26	A, C64
CADAVER	9	14	A, PC, ST
CAESAR 2	31	60	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
DEATH MASK	22	33	A
DECATHLON	39	34	PC CD
DEEP CORE	24	27	A
DEFEND THE ALAMO	17	65	PC
DEJA VU	5	8	A, C64, ST
DELTA 5	18	30	PC
DER PATRIZER	8	28	A, PC
DESCENT	22	32	PC, PC CD
DESCENT	25	68	PC, PC CD
DESCENT 2	35	84	PC CD
DESERT RATS	16	64	PC, ST, ZX
DESERT STORM	11	23	PC
DESERT STRIKE – RETURN TO THE GULF	16	37	A, PC, CD
DESERT STRIKE – RETURN TO THE GULF	18	45	A, PC, CD
DESERT WOLF	39	18	A, A12
DESTROYER	3	7	C64, PC, ST
DESTRUCTION DERBY	32	84	PC CD
DESTRUCTION DERBY 2	42	33	PC CD
DETROIT	17	59	A, A12, PC
DEUTEROS	8	32	A, ST
DIE HARD 2	7	9	C64
DIG, THE	34	44	PC CD
DIGGERS	16	44	A, A12, PC
DIGI DUCK	20	10	XL
DINOPARK TYCOON	8	17	PC
DINOSAUR DETECTIVE AGENCY	24	28	A, PC
DISCWORLD	26	34	PC CD
DISCWORLD 2	42	45	PC CD
DOGS OF WAR	20	26	A, ST
DOJO DAN	7	11	A
DOMAN	28	22	A
DOOM	10	36	PC
DOOM 2	17	68	PC
DOUBLE, THE	25	19	C64
DOUBLE, THE – MANCHESTER UNITED	31	27	A, PC, CD
DOWN IN THE DUMPS	39	60	MAC, PC CD
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	31	56	PC CD
DR. MAD	25	19	C64
DRACULA UNLEASHED	17	45	PC CD
DRAGON LORE	25	40	PC CD
DRAGON LORE	33	28	PC CD
DRAGON SPHERE	14	26	PC CD
DRAGON'S LAIR	33	28	PC CD
DRAGON'S LAIR 3	3	22	A, PC, ST
DRAGY AND CROCO	39	23	A, A12
DRAGONSTONE	31	18	A, A12
DREAMWEB	19	30	A, PC
DREAMWEB	32	51	A, PC, CD
DRILLER	25	21	A, C64, ST
DRIP	21	10	C64
DROID	9	9	C64
DRUG WARS	23	54	PC CD
DRUID	32	50	PC CD
DUKE NUKEM 3D	34	84	PC CD
DUNE cz.1	13	20	A, PC, CD
DUNE cz.2	14	25	A, PC, CD
DUNE 2 – THE BUILDING OF A DYNASTY	9	12	A, PC
DUNGEON HACK	26	31	PC
DUNGEON MASTER 2			
– THE LEGEND OF SKULLKEEP	30	56	PC CD
DUST cz.1	36	60	PC CD
DUST cz.2	37	44	PC CD
DYNA BLASTER	7	15	A, PC
DYNAMO	6	16	A, PC
EAGLE EYE MYSTERIES	15	23	PC
EARTHSIEGE 2	36	38	PC CD
EARTHWORM JIM	32	22	PC
EARTHWORM JIM 2	37	41	PC CD
ECOQUEST 1			
– LOST SECRET OF THE RAINFOREST	3	14	A, MAC, PC
ECSTATICA	21	34	PC, PC CD
EF 2000 – EUROFIGHTER 2000 cz.1	34	34	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
EF 2000 – EUROFIGHTER 2000 cz.2	35	34	PC CD
EIGHT BALL DELUXE	13	29	PC
EKSPERYMENT DELFIN cz.1	21	25	A
EKSPERYMENT DELFIN cz.2	22	19	A
ELF	20	22	A, PC, ST
ELITE 2 – FRONTIER	12	44	A, PC, ST
ELITE 3 – FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS	31	35	PC
ELVIRA ARCADE	24	19	A, C64
EMPIRE DELUXE	3	34	PC
EMPIRE OF THE ANGEL	8	29	PC
EMPIRE SOCCER'94	16	46	A, PC, CD
EMPIRE SOCCER'94	33	28	A, PC, CD
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	37	73	PC CD
ENDZONE	25	19	C64, ZX
ENEMY UNKNOWN – UFO	14	44	PC, PC CD
ENEMY UNKNOWN – UFO	20	46	PC, PC CD
ENEMY UNKNOWN – UFO	25	62	PC, PC CD
ENERGY MOVER	40	22	A, A12
ENTITY	12	50	PC
ENTOMORPH	31	50	MAC, PC CD
ENTOMORPH	36	34	PC CD
EPIC	15	22	A, PC, ST
EPIC	30	16	A, A12, PC
EPIC PINBALL	13	28	PC
ERIC THE UNREADY	19	28	PC
ESCAPE TO NORMANDY – THE TRAIN	8	6	C64, PC, ZX
ESKADRA	39	19	A, A12
ESPN BASEBALL TONIGHT	24	29	PC
ESPN EXTREME GAMES	39	36	PC CD
ETERNAL	21	10	C64
EUCHRE	16	42	PC
EUREKA	15	6	XL
EURO'96	38	33	PC CD
EUROFIGHTER 2000 – EF 2000 cz.1	34	34	PC CD
EUROFIGHTER 2000 – EF 2000 cz.2	35	34	PC CD
EUROPEAN CHALLENGE – KICK OFF 3	24	23	A, PC
EUROPEAN CHALLENGE – KICK OFF 3	36	27	A, PC, CD
EUROPLUS+	34	72	PC CD
EVASIVE ACTION	17	33	PC
EVOLUTION	42	79	A
EXILE	33	18	A12
EXPECT NO MERCY	33	30	PC CD
EXTREME PINBALL	32	55	PC CD
EYE OF THE BEHOLDER 2			
– THE LEGEND OF DARKMOON	28	40	A, PC
EYE OF THE BEHOLDER 3	4	24	A, PC, ST
F-1 TORNADO	26	10	C64
F-14 TOMCAT SIMULATOR, THE			
– FLEET DEFENDER	14	22	PC
F-15 STRIKE EAGLE 3	9	28	PC, PC CD
F-15 STRIKE EAGLE 3	19	52	PC, PC CD
F-16 COMBAT PILOT	17	66	A, C64, PC
F/A-18 HORNET			
– NAVAL STRIKE FIGHTER	14	34	PC
F-22 LIGHTNING	42	38	PC CD
F1 MANAGER	42	29	PC CD
F1 (VROOM)	15	34	A, PC
FABLE	42	56	PC CD
FABLES AND FIENDS			
– THE LEGEND OF KYRANDIA 1 cz.1	6	36	A, PC, CD
FABLES AND FIENDS			
– THE LEGEND OF KYRANDIA 1 cz.2	14	49	A, PC, CD
FACE OF THE ENEMY – ANGEL DEVOID	35	51	PC CD
FADE TO BLACK	30	52	PC CD
FALCON 3.0	8	14	PC
FANTASTIC SOCCER	26	10	C64
FANTASY EMPIRES	23	76	PC, PC CD
FANTASY GENERAL	36	58	PC CD
FANTASY WORLD DIZZY	4	10	A, C64, PC
FASCINATION	29	48	PC
FAST FOOD DIZZY	7	10	A, C64, PC
FATAL RACING	30	84	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
HAND OF FATE			
– THE LEGEND OF KYRANDIA 2 PL	18	28	PC
HANNIBAL	26	61	PC
HARDBALL	24	59	PC
HARDCORE BOMBERBOY	39	20	A
HARPOON	9	31	A, PC
HARPOON v.1.51	22	64	A, PC
HARPOON 2	23	75	PC
HARPOON 2 ADMIRAL'S EDITION	41	54	PC CD
HARPOON 386 v.1.3	9	32	PC
HARPOON CLASIC	22	64	PC CD
HARRY'S BALLOONS	39	22	A12
HARVESTER	42	54	PC CD
HEART OF CHINA	8	22	A, PC
HEART OF THE TIGER			
– WING COMMANDER 3	23	82	PC CD
HEARTS	16	42	PC
HEIMDALL	10	14	A, PC, ST
HEIMDALL 2	18	22	A, A12, PC
HEIR TODAY, GONE TOMORROW			
– KING'S QUEST 6	4	36	A, MAC, PC
HEIRS TO THE THRONE	13	43	PC
HELL	24	42	PC CD
HELL	25	32	PC CD
HELLBENDER	40	37	PC CD
HELLFIRE ZONE	31	35	PC CD
HERETIC	22	32	PC
HEROES OF MIGHT & MAGIC	30	64	PC CD
HEXEN	31	46	PC CD
HEXIS	23	30	A
HEXX	21	40	PC
HI-OCTANE	29	84	PC CD
HIDDEN WORLDS, THE – MAGIC CARPET	27	68	PC CD
HIGH COMMAND	23	78	PC
HIGH LOW	19	9	C64
HIGH SEAS TRADER	28	62	A, PC
HIGHWAY FIGHTER	15	34	PC
HILL SEA LIDO	40	22	A, A12
HIND	41	36	PC CD
HIRED GUNS	15	28	A, PC
HISTORY LINE 1914–1918	7	26	A, PC
HOMELAND – GATEWAY 2	24	40	PC
HOOK	16	24	A, PC, ST
HOOVES OF THUNDER	32	33	PC CD
HORDE	14	48	PCD CD
HOYLE CLASSIC CARD GAMES	16	42	PC
HOYLE CLASSIC CARD GAMES	21	27	PC
HUMANS	7	11	A, PC
HYDRAULIK	9	8	XL
HYPERCYCLES	31	25	PC
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCRAM	32	42	MAC, PC CD
IGOR – OBJECTIVE UIKOKAHONIA	28	36	PC
IMAX SPEED	19	57	PC CD
IMPACT	33	23	PC
IMPOSSIBLE MISSION 2050	17	20	A, A12
IN EXTREMIS	15	31	PC
IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL			
– POLICE QUEST 1	7	18	A, MAC, PC
INCA	5	20	PC
INCA 2	10	22	PC
INCA COLLECTION	41	38	PC CD
INCREDIBLE MACHINE 2, THE	20	66	PC
INCYDENT	8	7	XL
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS	14	25	A, PC, CD
INDIANA JONES 4			
– FATE OF ATLANTIS	17	38	A, PC, CD
INDIANA JONES – THE LAST CRUSADE	27	38	A, PC, ST
INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES	36	31	PC
INDIANAPOLIS 500	14	20	A, PC
INDOOR 5A SIDE SOCCER	15	9	C64
INDYCAR RACING	17	29	A, PC
INDYCAR ARCING 2	32	40	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
INFERIOR	22	29	A
INFERNO	23	34	PC CD
INHERIT THE EARTH	16	26	PC
INNOCENT UNTIL CAUGHT	10	20	A, PC
INSECTICIDE	40	20	A
INSPECTOR GADGET	3	35	A, C64, PC
INSPEKTOR	5	6	XL
INTERCALARIS	42	78	A
INTERNATIONAL ICE HOCKEY	26	20	A
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.	26	27	A
INTERNATIONAL SPEEDWAY	16	9	C64
INTERNATIONAL TENIS OPEN	31	29	PC
IRON ASSAULT	27	43	PC CD
IRON BLOOD	36	32	PC CD
IRON CROSS	24	64	PC
IRON HELIX	15	43	MAC, PC CD
ISHAR 1 – THE LEGEND OF FORTRESS	16	23	A, A12, PC
ISHAR 2	17	22	A, A12, PC
ISHAR 3	22	38	A, PC
ISLE WARS v.2.0	18	61	A, PC, ST
ISLES OF TERRA – MIGHT & MAGIC 3	10	28	A, PC
JACK AND THE BEANSTALK	21	33	PC
JACK NICKLAUS GOLF	4	21	A, PC, ST
JAFFAR	9	8	XL
JAGGED ALLIANCE	27	64	PC CD
JAGGED ALLIANCE	36	34	PC CD
JAGUAR XJ 220	17	28	A, PC
JAMES POND 2	7	15	A, PC, ST
JAMES POND 3	16	20	A, A12
JAMMIT	33	28	PC CD
JAWS	17	19	A, C64
JAZZ JACKRABBIT	23	36	PC
JET STRIKE	26	24	A, A12, PC
JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY	42	80	A
JOHNNY MNEMONIC	35	50	PC CD
JONNY QUEST	15	8	C64
JORDAN IN FLIGHT, MICHAEL	7	36	PC
JOURNEYMAN PROJECT, THE	26	46	MAC, PC CD
JOURNEYMAN PROJECT TURBO, THE	33	28	PC CD
JOURNEYMAN PROJECT 2, THE			
– BURIED IN TIME	31	52	PC CD
JUDGE DREDD	38	36	PC CD
JUDGEMENT RITES – STAR TREK cz.1	11	44	A12, PC
JUDGEMENT RITES – STAR TREK cz.2	12	32	A12, PC
JUNGLE BOOK, THE	31	25	PC
JUNGLE STRIKE	22	26	A, PC, ST
JURRASIC PARK	8	36	PC
JUTLAND	17	44	PC, PC CD
K 240	18	26	A
K1 TANK	31	23	PC
KA-50 HOKUM	26	28	PC
KACPER	23	28	C64
KAJKO I KOKOSZ	21	19	A, A12, PC
KAJKO I KOKOSZ	22	10	A, A12, PC
KAJKO I KOKOSZ	30	38	A, A12, PC
KAMIKAZE	13	6	C64
KENNY DALGLISH'S FOOTBALL	9	11	C64
KGB	14	10	C64
KGB SUPER SPY	13	6	C64
KICK OFF'96	39	33	A12, PC CD
KICK OFF 3 – EUROPEAN CHALLENGE	24	23	A, PC
KICK OFF 3 – EUROPEAN CHALLENGE	36	27	A, PC, CD
KING'S QUEST 5 – ABSENCE MAKES			
THE HEART GO YONDER!	9	20	A, PC
KING'S QUEST 6			
– HEIR TODAY, GONE TOMORROW	4	36	A, MAC, PC
KING'S QUEST 7	23	40	PC CD
KINGDOM	30	59	PC CD
KINGDOM AT WAR	35	60	PC CD
KINGDOM O' MAGIC	36	40	PC CD
KINGDOMS OF GERMANY – VIKINGS 2	14	43	A, PC
KINGMAKER	12	46	A, A12, PC

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
MEGA BLAST	35	19	A, A12, PC
MEGA MAN X	29	36	PC
MEGA TRIPAK	36	34	PC CD
MEGALOMANIA	16	42	PC
MEGAPACK 3	33	28	PC CD
MEGAPACK 4	33	28	PC CD
MEGAPACK 5	36	34	PC CD
MEGARACE	16	27	PC CD
MEGARACE	33	28	PC CD
MEGARACE 2	39	100	PC CD
MEGA TYPHOON	42	82	A
MENTOR cz.1	17	27	A
MENTOR cz.2	18	19	A
MENTOR cz.3	19	49	A
MENTOR cz.4	20	25	A
MENZOBERRANZAN	22	36	PC, PC CD
MENZOBERRANZAN	23	52	PC, PC CD
MERCHANT PRINCE	13	47	PC
METAL MARINES	23	77	PC
METAL MUTANT	3	24	A, PC, ST
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	7	36	PC
MICROLEAGUE FOOTBALL 2	11	25	A, PC
MICROMACHINES	20	23	A, PC
MICROMACHINES 2	30	31	PC
MICROPROSE GOLF	26	26	A
MICROPROSE SOCCER	26	19	C64
MICROSOFT ENCARTA'95	23	55	PC CD
MICROSOFT FOOTBALL	42	24	PC CD
MICROSOFT GOLF	4	21	PC
MICROSOFT GOLF	27	30	PC
MICROSOFT GOLF	42	25	PC CD
MIDNIGHT PUZZLE	17	66	PC
MIECZE VALDGIRA 2	7	7	A, XL
MIG 29	13	6	C64
MIG–29M SUPERFULCRUM (G–FORCE – STRATEGIC FLIGHT SIMULATION)	18	28	PC
MIGHT & MAGIC 3 – ISLES OF TERRA	10	28	A, PC
MIGHT & MAGIC 4 – CLOUDS OF XEEN	11	48	PC
MIGHT & MAGIC 5 – DARKSIDE OF XEEN	12	28	PC
MIGHT & MAGIC 6 – SWORDS OF XEEN	34	50	PC CD
MIGHT & MAGIC TRILOGY	34	50	PC CD
MIKRO MORTAL TENNIS	42	81	A
MILLENIA	34	54	PC CD
MILLENIUM	6	24	A, ST
MIMI AND THE MITES	32	22	PC
MINDSCAPE MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA: GROLIER 1995	23	55	PC CD
MISJA HAROLDA cz. 1	26	22	A
MISJA HAROLDA cz. 2	28	30	A
MISSION CRITICAL	35	37	PC CD
MISSION FORCE: CYBERSTORM	40	58	PC CD
MISTRZ POLSKI MANAGER	42	81	A
MIXED UP FAIRY TALES	21	33	PC
MNEMOTRON	25	22	A
MONSTER	34	20	A, A12
MONSTER TRUCK MADNESS	40	100	PC CD
MORLOV AFFAIR	40	53	PC, PC CD
MORTAL KOMBAT	10	32	A, PC
MORTAL KOMBAT	11	30	A, PC
MORTAL KOMBAT	12	20, 34	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	20	20	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	21	22	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	22	20, 68	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	25	26	A, PC
MORTAL KOMBAT 3	30	24	PC CD
MORTAL KOMBAT 3	31	32	PC CD
MORTAL KOMBAT 3 for Win'95	41	27	PC CD
MR. TOMATO	32	21	A, A12
MUPPET TREASURE ISLAND	41	53	PC CD
MYST	19	50	MAC, PC CD
NAJEMNIK	3	11	XL
NAPOLEON: EUROPE AND THE EMPIRE	33	71	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
NAUGHTY ONES	17	27	A, A12
NAVAL STRIKE FIGHTER – F/A–18 HORNET	14	34	PC
NAVY STRIKE – TASK FORCE COMMAND	32	34	PC CD
NBA JAM	31	28	PC CD
NBA FULL COURT PRESS	41	24	PC CD
NBA LIVE'95	27	44	PC CD
NBA LIVE'96	35	30	PC CD
NCAA BASKETBALL	22	60	PC
NCAA	41	22	PC CD
NCRISK v.1.70	11	34	PC
NECTARIS	32	58	PC
NEED FOR SPEED, THE	30	60	PC CD
NEMAC 4	36	16	A12
NEMESIS MISSION	32	25	PC
NERON	16	8	XL
NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIPS	42	30	PC CD
NEXT GENERATION, THE – STAR TREK cz.1	28	46	PC CD
NEXT GENERATION, THE – STAR TREK cz.2	29	44	PC CD
NEXT MUTATION – SPACE QUEST 5	3	32	MAC, PC
NFL 94	11	25	PC
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	10	26	PC
NHL HOCKEY	18	46	PC CD
NHL HOCKEY'96	31	29	PC CD
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	26	26	A
NICKY BOOM	13	34	A, PC
NINJA MASSACRE	13	6	C64
NO REGRET – CRUSADER	40	34	PC CD
NO REMORSE – CRUSADER	30	36	PC CD
NOBBY THE AARDVARK	16	9	C64
NOC	39	41	PC CD
NOCTROPOLIS cz.1	22	42	PC CD
NOCTROPOLIS cz.2	23	50	PC CD
NORMALITY	38	44	PC CD
NOVASTORM	25	43	PC CD
NOVASTORM	33	28	PC CD
OBJECTIVE UIKOKAHONIA – IGOR	28	36	PC
OCEAN TRADER	35	60	PC CD
ODYSSEY 34	23A, A12		
OFFENSIVE	40	60	PC CD
OLD MAID	16	42	PC
OLIMPIADA'96	39	24	A, A12
OLYMPIC GAMES – ATLANTA 1996	39	32	PC CD
OLYMPIC SOCCER – ATLANTA 1996	41	25	PC CD
ON THE BALL	20	59	PC
ON THE BALL	36	27	A, PC, CD
ON THE BALL LEAGUE	22	60	A, PC
ONCE UPON A FOREST	26	31	PC CD
ONSIDE SOCCER	38	32	PC CD
OPEN SEASON – POLICE QUEST 4	10	24	PC, PC CD
OPEN SEASON – POLICE QUEST 4	21	45	PC, PC CD
OPERATION BLOOD	7	6	XL
OPERATION CRUSADER – V FOR VICTORY 5	23	76	MAC, PC
OPERATION DESERT STORM – TORNADO	21	30	A, PC, CD
OPERATION DESERT STORM – TORNADO	33	28	A, PC, CD
OPERATION HORMUZ	24	19	C64
OPERATION STEALTH	28	32	A, PC
ORION CONSPIRACY	31	48	PC CD
ORION CONSPIRACY	33	28	PC CD
ORTOPUZZLE	19	9	C64
OSCAR	16	22	A, A12, PC
OUTER RIDGE	29	37	PC
OUTPOST	16	68	PC CD
OVERDRIVE	24	27	A, PC
OVERDRIVE	30	30	A, PC
OVERLORD	18	32	PC
OXYD MAGNUM	21	41	PC
PACIFIC STRIKE	16	31	PC
PACIFIC WAR	7	30	PC

Spis treści Secret Service Pag–Ret

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
SO YOU WANT TO BE A HERO – QUEST FOR GLORY 1	7	20	A, PC
SOCCER BOSS	25	19	C64
SOCCER STARS'96	36	27	A, PC CD
SOCCER SUPERSTARS	21	62	A, PC
SOCCERMANIA	26	19	C64
SOŁTYS	25	31	PC
SONIC	34	26	PC CD
SORCERERS GET ALL THE GIRLS – SPELLCASTING 101	18	42	A, PC, ST
SPACE ACE	33	28	PC CD
SPACE ACE 2	3	23	A, PC, ST
SPACE ADVENTURE	19	55	PC
SPACE BUCKS	39	64	PC CD
SPACE CRUSADE	10	8	A, PC, ST
SPACE HULK	12	48	A, PC
SPACE HULK 2 – VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS	39	40	PC CD
SPACE PIRATES	22	44	PC CD
SPACE QUEST 1 – THE SARIEN ENCOUNTER	3	26	A, PC, ST
SPACE QUEST 5 – NEXT MUTATION	3	32	MAC, PC
SPACE QUEST 6 – THE SPINAL FRONTIER	30	46	PC CD
SPECIAL FORCES	7	6	XL
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS – SWAT – POLICE QUEST 5	33	38	MAC, PC CD
SPEED HASTE	41	29	PC CD
SPEED RAGE	39	37	PC CD
SPEEDWAY MANAGER 2	30	17	A, A12
SPELLCASTING 101 – SORCERERS GET ALL THE GIRLS	18	42	A, PC, ST
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK	21	42	PC
SPERIS LEGACY, THE	38	20	A12
SPHERICAL WORLDS	40	18	A, A12
SPINAL FRONTIER, THE – SPACE QUEST 6	30	46	PC CD
SPLATT	33	24	PC
SPLIT SCREEN SOCCER MANAGERS	32	32	PC
SPLITTER	16	10	C64
SPORTS PINBALL PACK	39	42	PC CD
SPRING BREAK – SPELLCASTING 301	21	42	PC
SPUD	37	36	PC CD
SPYCRAFT – THE GREAT GAME	37	47	PC CD
STALINGRAD – V FOR VICTORY 6	24	63	MAC, PC
STAR CRUSADER	26	45	A12, PC, CD
STAR CRUSADER	34	19	A12, PC, CD
STAR FIGHTER 3000	42	34	PC CD
STAR LEGION	28	43	A, PC
STAR TREK – JUDGEMENT RITES cz.1	11	44	A12, PC
STAR TREK – JUDGEMENT RITES cz.2	12	32	A12, PC
STAR TREK – THE NEXT GENERATION cz.1	28	46	PC CD
STAR TREK – THE NEXT GENERATION cz.2	29	44	PC CD
STAR WARS	37	43	PC CD
STARBALL	39	43	PC CD
STARLORD	13	25	PC
STARS PACK 100	25	30	A
STARWOIDS	40	20	A
STEEL PANTHERS	35	58	PC CD
STEEL THUNDER	23	10	C64
STONE AGE	6	10	A, C64, PC
STONE PROPHET – RAVENLOFT 2	26	38	PC, PC CD
STONEKEEP cz.1	31	54	PC CD
STONEKEEP cz.2	32	46	PC CD
STORM	42	31	PC CD
STRAHD'S POSSESION – RAVENLOFT	15	44	PC, PC CD
STRAHD'S POSSESION – RAVENLOFT	23	52	PC, PC CD
STRATEGIC FLIGHT SIMULATION – G–FORCE (MIG–29M SUPERFULCRUM)	18	28	PC
STREET FIGHTER ALPHA	38	26	A, PC
STREET FIGHTER 2 v.1.9	6	21	A, PC
STREET FIGHTER 2 v.2.0	7	10	A, PC
STREET HASLE	23	27	A
STREET ROD 2	4	28	PC
STREET SOCCER	15	9	C64
STRIFE	40	36	PC CD
STRIKE BASE	41	28	PC CD
STRIKE COMMANDER	8	18	PC
STRIKE COMMANDER – TACTICAL OPERATIONS	15	43	PC CD
STRIKE FLEET	14	19	A, C64, PC
STRIKE FORCE CENTAURI – TERRANOVA	35	38	PC CD
STRIKER'95	27	23	PC, PC CD
STRIKER'96	40	24	PC CD
STRIP POKER PRO	29	39	PC CD
STRIP POKER PROFESSIONAL	30	32	PC CD
STRONGHOLD	9	33	PC, ST
STUNT CAR RACER	13	8	A, C64, ST
STUNT EXPERTS	18	8	C64
STUNTS	4	29	PC
SU-25	32	36	PC
SU-27 FLANKER	34	32	PC CD
SUB BATTLE SIMULATOR	3	8	C64, PC, ST
SUBURBAN COMMANDO	32	18	A, A12
SUBWAR 2050	10	12	PC
SUPAPLEX	25	28	PC
SUPER BULI	37	24	A, A12
SUPER EUROFIGHTER 2000	42	37	PC CD
SUPER G–MAN	13	6	C64
SUPER HERO	13	6	C64
SUPER KARTS	26	43	PC, PC CD
SUPER LOOPZ	39	22	A12
SUPER MARIO LAND	30	32	PC
SUPER ROBIN HOOD	13	6	C64
SUPER SKID MARKS v.2.2	31	16	A, A12
SUPER SPORTS CHALLENGE	16	9	C64
SUPER STARDUST	25	28	A12
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO cz.1	25	24	PC, PC CD
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO cz.2	26	22	PC, PC CD
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO ANIMATED EDITION	36	24	A12
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO THE NEW CHALLENGERS	36	24	A12
SUPER TAEKWONDO MASTER	37	21	A12
SUPER TENNIS CHAMPS	34	24	A, A12
SUPERFROG	21	19	A, PC
SUPERHERO – LEAGUE OF HOBOKEN	18	34	PC
SUPERSKI 2	27	27	PC
SUPERSKI PRO	27	27	PC CD
SUPREMACY	11	19	A, PC, ST
SUPREME WARRIOR	37	30	PC CD
SWAT – SPECIAL WEAPONS AND TACTICS – POLICE QUEST 5	33	38	MAC, PC CD
SWIV	11	7	A, C64, ST, PC
SWORD OF HONOR	15	25	A, PC
SWORDS OF XEEN – MIGHT & MAGIC 6	34	50	PC CD
SYN BOGA WIATRU	6	8	XL
SYNDICATE	5	26	A, PC
SYNDICATE PL	12	32	A, A12, PC
SYNDICATE WARS	40	66	PC CD
SYNNERGEIST	40	45	PC CD
SYSTEM SHOCK	19	84	PC, PC CD
SYSTEM SHOCK	22	45	PC, PC CD
T-RACER	36	26	A, A12
TACOPS – TACTICAL OPERATIONS	37	56	PC CD
TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – TFX	15	24	PC CD
TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – TFX	33	28	PC CD
TACTICAL OPERATIONS – TACOPS	37	56	PC CD
TAEKWONDO MASTER	31	31	A12
TAGALON	16	8	XL
TAI CHI TORTOISE	19	27	C64, XL
TAJEMNICA STATUETKI cz.1	8	16	PC
TAJEMNICA STATUETKI cz.2	10	15	PC

Amiga CD32

SONY PlayStation

Spis treści Secret Service – GRY TV Saturn, MD, SNES

SEGA Saturn

SEGA MegaDrive

Nintendo GameBoy

Atari Jaguar

Super Nintendo

CZYTAJ SECRET SERVICE!


ISBN 83-905481-1-9
9 788390 548111